
DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.– Nr. 11 November '89
AMIGA
JOKER
11/89
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
NEU
ERSTAUSGABE
HAUFENWEISE
AFFENSCHARFE
AMIGA-GAMES:
ESKIMO
GAMES
BATTLE SQUADRON
DEFLEKTOR 2
SHADOW of the BEAST
u.v.a.
Wer ist der CHAMPION?
AMIGA
VS.
SPIELE-KONSOLEN
Ein ♥ für
Computer-Ladies:
Mit spezieller
Girl-Seite!
Stress ade:
heiße Tips & Tricks
zu schweren Spielen!
AMIGA JOKER AMIGA JOKER
jokerarchiv.de


AMIGA TOOLS
Professional
DISKMONITOR
VIRUSKILLER
FASTFORMAT
RAMBOOT
DOS-HELP
KEYDISK
SYSTEM-CHECK
PICFREEZER
BOOTBLOCK BACKUP
DIRECTORY-SELECT
HARDDISK-BACKUP
SLIDESHOW-EDITOR
Die AMIGA TOOLS PROFESSIONAL sind selbstverständlich auch auf Ihrer Festplatte zu installieren!
Empfohlener VK: DM 179,–
Vertrieb
CSJ-Computersoft GmbH
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66-40 31
Fax: 0 50 66-40 35
CSJ-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel und Warenhäusern
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Besuchen Sie uns im November auf der Amiga '89 in Köln, Standnummer 205



Start frei . . .

. . .für den AMIGA JOKER, das neue Freizeitmagazin, speziell, nur und ausschließlich für Amiga-Fans, die Spaß mit ihrem Computer haben wollen! Mit anderen Worten: für Leute, die gerne ein flottes Spielchen einlegen und auch sonst die Welt nicht so ernst sehen. Oder noch einfacher: ganz genau für Leute wie Euch!

Denn bis jetzt waren wir Amigianer doch immer irgendwie die Dummen: Da haben wir die beste Spielemaschine aller Zeiten daheim – und weit und breit kein richtiges Magazin dazu. Entweder man kauft sich eine AmigaAnwenderzeitschrift und bekommt auf 100 Seiten Programmierkurse geliefert (bei etwas Glück hat das Heft 102 Seiten, und die letzten beiden befassen sich mit mehr oder weniger aktuellen Games), oder man schiebt seine Kohle für ein Spielemagazin über den Tresen, das sich in erster Linie mit den tollsten Spielen für so feine Maschinen wie den VC 64 (Gott hab' ihn selig) oder gar dem Sinclair Spectrum auseinandersetzt.

Wie auch immer, die „Dürreperiode" ist endgültig vorbei: Ab jetzt liefert Euch der AMIGA JOKER jeden Monat die knallharten Facts über die heißesten Games. Und dazu gibt's jede Menge aktuelle Infos, spannende Stories, eine Extraportion Spaß und natürlich viele irre Preisausschreiben mit starken Gewinnen. Laßt Euch überraschen!

Übrigens: wenn Euch etwas nicht so sehr gefällt, ran an den Griffel und immer heraus damit – wir freuen uns auf Eure Kritik. Umgekehrt ist es ähnlich: ein bißchen Lob würde uns schon auch recht gut tun (lechz!).

Nun aber genug gelabert, viel Spaß beim Lesen und Start frei . . .

Euer Michael

Michael



INHALT
DR. FREAK
Die Szene – verruchter Tu
Crackern! Unerkannt hat s
pierer gemischt:
Dr. Freak, bitte m
Auf Seite 40!
Narren an die Macht!
Wer will vor diese Jury treten?
Zirkusflair und Megagrafik mit „Fiendish Freddy“
Auf Seite 9
Der Spiegeldreher kehrt zurück:
Noch mehr Gehirnakrobatik
mit „Deflektor II“
Auf Seite 11
Konsole an die Glotze – Amiga in den Müll? Ist der Spiele-King schon entmachtet . . .?
. . . müssen wir jetzt alle japanisch lernen???
Antworten auf bange Fragen gibt die Seite 42
LE
KNOW
TIPS, C
TRICKS
DIE GIRL-SEI
25
EINZELHANDELS-TEST
29
DIE PD-BOX
38
CRACK: SZENE-BERICHT
40
PREISAUSSCHREIBEN: DIE SPRÜCHE-KLOPFER-MEISTERSCHAFT
41
VERGLEICHS-TEST: AMIGA VS. SPIELE-KONSOLEN
42
COMIC
46
STRO
FALL: S
FÜR CO
LOSE ZEI
COIN OP: ARCADE ACTI
62
JOKER-SHOP
64
VORSCHAU
66



INHALT

…atz von Hackern und
…ser Agent unter die Raubko-

3 EDITORIAL

6 MIXER

7 NEUES VON OCEAN

8 WIR STELLEN UNS VOR

15 UP/DOWN: GAME CHARTS

16 FUN: DAS SNACK-PROGRAMM

21 …BRIEFE

…W: …TS,

…US- …LE …TER-

51 AMIGA-ZUBEHÖR

55 USER-CLUB

56 STORY: DIE AUTOMATEN-MARDER

58 IMPRESSUM

GAMES IM TEST

Fiendish Freddy
Eskimo Games
Deflektor II
Soccer Manager Plus
3D-Pool
Talespin
Gilbert escape f. Drill
Magic Marble
Shadow of the Beast
Legend of Djel
Omni Play
Fast Break
Bloodwych
Murders in Venice
Xenon II
Battle Squadron
Barbarian II
PD-Games
Times of Lore
Gemini Wing
Conflict Europe
F16 Combat Pilot
Falcon Mission Disk
Castle Warrior
RVF Honda
Hanse
Die Fugger
…taroth
…man Pat
…Machine
…Scenario Disk
…Däx
…nes
…ter's Tail

9
10
11
12
13
14
18
18
19
20
26
27
28
33
34
35
36
38
44
44
45
48
48
49
50
52
52
53
53
54
54
59
59
62
63

Super-Comeback für Psygnosis.
„Shadow of the Beast" läßt alle bisherigen Action-Games blaß aussehen.
Auf Seite 19

Schonzeit für Aliens beendet!
Training für den Ballerfinger: „Xenon II" & „Battle Squadron".
Ab Seite 34

…SPRÜCHE …KLOPFER MEISTERSCHAFT

Preisausschreiben für Schandmäuler!
Ausgeflippte Gewinne für Leute mit großer Klappe
Auf Seite 41

No Strom – No Spiel?
Es geht auch ohne Computer:
Amusement bei Kerzenlicht
Ab Seite 60



MIXER



Wurli forever!

Das Ding ist sooo schön, das konnten wir Euch einfach nicht vorenthalten: Den Klassiker aller Musicboxen, die „Wurlitzer 1015" gibt es jetzt als 1:1 Original-Nachbau mit modernem High-Tech-Innenleben!

Die Schönheitskönigin unter den Jukeboxen startete ihren Siegeszug 1946 – in nur zwei Jahren waren 56.000 Stück weltweit verkauft! Die Neuauflage ist optisch vom Original nicht zu unterscheiden, bietet jedoch geballte 200 Watt Musikpower über sechs Dreiweglautsprecher.
Wer jedoch sein Wohnzimmer mit dem herrlich beleuchteten und 152 kg schweren Gerät schmücken will, sollte gut bei Kasse sein: DM 6.690.- kostet die Wurli-Replica bereits für Wiederverkäufer! Bleibt nur sparen, sparen, sparen...

Infos bei:
Deutsche Wurlitzer GmbH
4995 Stemwede 1
Postfach
Tel.: 05745/280

Schöne neue Welt..

Immer neue Spiele, zu jeder Tages- und Nachtzeit – wer wünscht sich das nicht? Die Firma „Drews EDV/BTX" macht's möglich!

Die Welt der Telekommunikation eröffnet sich dem Amigianer mit dem BTX/VTX-Manager V2.2 (incl. FTZ). Neben den zahlreichen BTX-Anbietern wartet Markt & Technik mit einem großen Angebot an Telesoftware (Download) auf. Ganz nebenbei kann man noch sein Konto verwalten, Reisen buchen und vieles mehr. Wem jetzt der Mund wäßrig wird, der informiert sich bei:

Drews EDV/BTX GmbH
z.H. Hr. Knauer
Bergheimerstr. 134b
6900 Heidelberg
Tel.: 06221/29900





Zocker-Eldorado

Für passionierte Gambler hält München, neben der Bavaria und dem Hofbräuhaus noch eine Sehenswürdigkeit parat: Im „Game In" findet man eine Wahnsinnsauswahl der allerneuesten Strategie- und Rollenspiele – direkt aus Amerika!

Dem Fantasy-Fan schießen Freudentränen in die Augen, kaum daß er den Laden betritt: Neben einer Unmenge von Brett-, Buch-, Strategie- und Rollenspielen gibt es dort wahrlich alles, was sein Herz begehrt. Für Rollenspielfiguren ist eine eigene Wand reserviert, und die überreiche Auswahl an verschiedensten Vieleck-Würfeln in allen Farben haut den stärksten Dungeon-Master von den Socken! Daneben gibt es noch allerlei Bücher zum Thema und – was das Wichtigste ist – fachkundige Beratung vom Besitzer K.H. Strietzel persönlich!

Game In
Briennerstr. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5234666

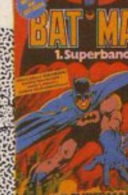
Achtung: Ansteckungsgefahr!

Das Joker-Fieber hat jenseits des Atlantiks schon Millionen in ekstatische Verzückung versetzt – jetzt schwappt die Welle über Deutschland. Liegt's nun an uns oder am spektakulären Leinwandepos, das seit dem 26. Oktober auch in deutschen Kinos zu bewundern ist: „Batman"?

Für alle, die nicht so auf dem Laufenden sind: Joker sind nicht immer so umgängliche Typen wie der unsere – Batmans Erzrivale gleichen Namens hat sich auf Scherze spezialisiert, die andere meist zum Totlachen finden. Und das ist wörtlich gemeint!
Wer vom „Mitternachtsdetektiv" gar nicht genug bekommen kann, der besorge sich am besten die alten Sammelalben aus dem Ehapa Verlag. Alle, die es etwas anspruchsvoller lieben, greifen zu „Die Rückkehr des dunklen Ritters". Auf knapp 200 Seiten erlebt ein gealterter Batman die wahnwitzigsten Abenteuer im Großstadtdschungel; illustriert und geschrieben von Frank Miller, einem der ganz großen Comicmacher in Amerika.

Bezugsquellen:

Für den „dunklen Ritter":
Carlsen Verlag
Edition Comic Art
DM 29.80
Für die Sammelalben:
Ehapa Verlag
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1
ca. DM 4.80





Im Actionspiel **Chase H.Q** nimmt man mit einem Porsche Turbo die Verfolgung von gemeingefährlichen Verbrechern auf. Um sie zur Strecke zu bringen, muß deren Auto mehrmals gerammt werden. Ob die Amiga-Version genauso gut wird wie der gleichnamige Spielautomat, stellt sich Anfang Dezember heraus, bisher liegen nur erste Demografiken vor.

Nach einer Begrüßungsrede samt Speis und Trank im ersten Hotel am Platze führte Entwicklungsleiter Gary die muntere Reisegruppe in den Keller des Firmengebäudes. Dort hocken an die fünfzig Programmierer und hecken neue Games aus. Mal sehen, was da so auf uns zukommt.

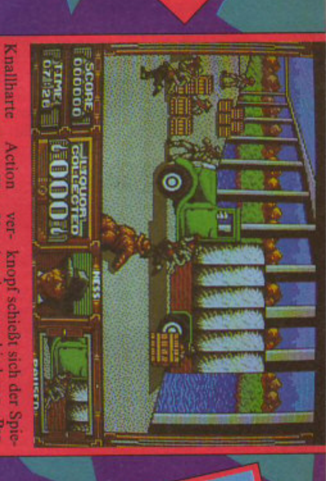
In den vietnamesischen Dschungel führt uns **The lost Patrol**. Es handelt sich um ein Abenteuerspiel, bei dem man die Truppe motivieren, Eingeborene nach dem Weg fragen, Informationen einholen und für Proviant sorgen muß.

F29-Retaliator ist eine futuristische Flugsimulation, in der zwei Flugzeugtypen und vier Kampfgebiete zur Auswahl stehen. Wie bei „Interceptor" läßt sich die Action aus unheimlich vielen Perspektiven in ausgefüllter Vektorgrafik verfolgen.

Hinter der Tür eines alten Backsteinhauses im Herzen Manchesters verbirgt sich OCEAN, mit 24,3 Prozent Marktanteil zur Zeit Englands erfolgreichstes Softwarehaus. In



Deutschland sind die Verkaufszahlen dagegen sehr bescheiden. Grund genug, einige Journalisten ins regnerische Manchester einzuladen.



Knallharte Action verspricht dagegen **The Untouchables**. Superbulle Elliot Ness und seine Anti-Mafia-Truppe haben Al Capone den Kampf angesagt. Mit Fadenkreuz und Feuerknopf schießt sich der Spieler in verschiedenen Perspektiven durch sechs Level. Unterschiedliche Waffen und die Steuerung verschiedener Truppenmitglieder sorgen für Abwechslung.





Ivanhoe basiert auf der Gestalt des legendären Ritterhelden und setzt das Geschehen in ein comicartiges Ambiente um. Anfangs nur mit einem Schwert bewaffnet (unterwegs findet sich dann bessere Ausrüstung, ja sogar ein Pferd!), kämpft Ivanhoe gegen Zauberer, Piraten, Drachen, Jäger und riesige Monster. Die Grafiken stammen übrigens von einem französischen Comic-Künstler, der auch schon bei einem Asterix-Film mitzeichnete.

Knallharter Krieg ist in **Cabal** angesagt. Da Ocean fürchtet, die BPS könne das Spiel indizieren, wird es voraussichtlich in Deutschland nicht veröffentlicht.





Hinter dem Titel **Adidas Golden Shoe** verbirgt sich ein neues Fußballspiel im Stil von Microprose Soccer. Grafisch sieht Oceans Game allerdings besser aus als das amerikanische Original. Da sich die Sponsoren (Adidas) mittlerweile schon bis in die Titel vorgearbeitet haben, ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis die englische Armee Ocean Scheinchen für ein neues Kriegsspielchen zusteckt.

So, das waren die interessantesten Neuheiten aus dem Ocean-Keller. Grafisch sehen eigentlich alle prima aus; ob sie auch spielerisch gefallen, läßt sich erst feststellen, wenn die Games fertig sind. Dann informieren wir Euch in ausführlichen Testberichten. (Carsten Borgmeier)



...wollen wir Euch auf dieser Seite noch schnell erklären. Anders ausgedrückt: Ehe wir Euch völlig unvorbereitet auf unsere Spieletests loslassen, soll hier ein kurzer Blick auf unser geniales Bewertungssystem geworfen werden. Außerdem wollen wir die Gunst der Stunde nützen und Euch das Redaktionsteam vorstellen – schließlich sollt Ihr wissen, auf wen Ihr nachher sauer seid!

Ein flüchtiger Blick auf die abgehärmten Gesichter dieser Biergartenrunde genügt, um zu wissen: hier kann es sich nur um die JOKER-Redakteure handeln! Betrachten wir die Bande einmal ordentlich von links nach rechts:



Der erste im Bunde ist Werner Hiersekorn (wh), unser PD-Spezialist. Darüberhinaus ist er noch passionierter Strategie- und Rollenspiel-Fan und hat schon mit allerlei Monstern seine ganz persönlichen Erfahrungen gemacht; wahrscheinlich lächelt er deshalb so verschmitzt.
Der da daneben sitzt und beseelt in die Kamera grinst, das ist Michael Labiner (ml), seines Zeichens Herausgeber und Chefredakteur. Er ist ein Amiga-Freak der ersten Stunde und liebt eigentlich alle Arten von Spielen – außer sie wären mit Arbeit verbunden.
Daneben finden wir (wie es sich gehört!) Brigitta Labiner (bl), die sich auf ihrer Girl-Seite für die Rechte der weiblichen Amigianer stark macht.
Die nächste Dame ist die Freundin von Uwe und gehört eigentlich gar nicht dazu – macht sich aber trotzdem sehr hübsch auf dem Foto, oder?
Der Herr mit dem strengen Blick ist Uwe Rönitz (ur), Held unzähliger Geschicklichkeits- und Actionspiele. Warum er momentan so grimmig dreinschaut, weiß kein Mensch – bei so einer netten Freundin!
Last not least der Mann mit dem schütteren Haupt: Oskar Dzierzynski (od), unser Top-Fotograf und Spezialist für alles, was nicht so direkt mit dem Computer zu tun hat.
Tja, einen ganz wichtigen Mann hätten wir Euch beinahe unterschlagen: Max Magenauer (mm), Amiga-Kenner, Adventure-Fan und begnadeter Allround-Gambler. Er fehlt auf dem Bild, aber irgendwer mußte schließlich das Bier holen...
Neben diesen sympathischen Menschen befaßt sich noch eine Schar freier Mitarbeiter mit der Gestaltung des Hefts, aber die sollen sich gefälligst durch ihre Arbeit bekanntmachen, sonst bräuchten wir ja eine spezielle Vorstellungs-Sonderausgabe...!
So, nun aber rasch zu unserem Bewertungssystem:
Die einzelnen Kriterien unserer Bewertungskästen sind ja an sich nichts Neues und bedürfen daher wohl keiner näheren Erläuterung. Dennoch ist es uns ein tiefes Bedürfnis, folgendes kundzutun: Wir geloben feierlich, einen besonders strengen Maßstab anzulegen! Denn: Wer auf unsere Empfehlung hin ein Programm kauft, soll absolut sicher sein, daß er sein Geld auch gut angelegt hat. Deshalb erhalten den begehrten Spiele-Oscar (Hit-Joker) auch nur solche Games, die in der Gesamtwertung über 80% erreichen **und** auch in keiner der Einzelwertungen unter diesem Ergebnis liegen!
Was die verschiedenen Joker-Gesichter betrifft, so ist die Sache ganz einfach: Alle 20 Prozent setzt unser Joker eine neue Miene auf, die Euch sofort über die Qualität des Spiels informiert (z.B. bis 20% ganz mies, ab 80% das Strahlemann-Lächeln).



Bleibt nur noch eines zu sagen: Die gesamte AMIGA JOKER-Redaktion wünscht Euch Unmengen von Spaß beim Lesen!!!









Arena der Sensationen:



Schon der Vorspann erreicht Trickfilm-Qualität vom Feinsten: Eine wirklich, wirklich laaaange Limousine fährt vor, um unserem wackeren Zirkusdirektor eine gepfefferte Rechnung zu präsentieren. Entweder er kommt noch heute mit den fälligen 10.000 Dollar rüber, oder sein Zelt muß einem Hochhaus weichen. Klar, daß sich jetzt alle Artisten besonders anstrengen, um die dringend benötigte Kohle hereinzuspielen! Kein leichtes Unterfangen, hat doch der Bösewicht aus dem Luxusschlitten einen Spion im Clownsgewand in die Mannschaft geschmuggelt. Freddy heißt der Kerl, und seine Späße erschweren artistische Höchstleistungen erheblich...

Bis zu fünf Leute dürfen nun in sechs Disziplinen antreten, je nach Qualität der Vorstellung verteilt eine umwerfend komische Clown-Jury dann Punkte in Form von Cash. Zunächst sucht man sich ein Tier aus, das den Spieler in der Manege repräsentiert, dann darf man sich entscheiden, ob noch einige Übungsrunden absolviert werden sollen. Ich entschließe mich für den kessen Party-Tiger mit Cocktailglas und stelle mich wagemutig der Herausforderung.

In der ersten Abteilung versucht Glatzkopf Horace vom Sprungturm aus graziös in einem Wassertrog zu landen. Als ob die verschiedenen Kunstsprünge nicht schwierig genug wären, taucht immer wieder Freddy auf, um Horace mit einem Ventilator aus der Flugbahn zu blasen. In der nächsten Disziplin irritiert der fiese Clown einen Jongleur durch den Zuwurf von Bomben statt Bällen. Auch die Trapezkünstlerin Finola hat's nicht leicht, ist doch Freddy mit dem Jetpack unterwegs – die große Schere schon gezückt! Beim Messerwurf auf eine bezaubernde Blondine trüben Freddys Rauchbomben gelegentlich die Sicht, was die Gute bei jedem Fehlwurf markerschütternd aufheulen läßt. Auch bei der anschließenden Hochseilakrobatik ist äußerste Konzentration angesagt: Wer sich einen Fehltritt erlaubt, hängt am Seil und macht zuerst mit Freddys großem Hammer und dann mit dem Manegenboden Bekanntschaft. Zum Schluß folgt der Auftritt der menschlichen Kanonenkugel. In dieser Disziplin ist Augenmaß gefragt, aber auch das Timing muß stimmen – sonst stöpselt der Miesling einfach die Kanone zu!

„Fiendish Freddy" ist der absolute Höhepunkt aller Zirkusspiele, wer immer in Zukunft ein ähnliches Game herausbringen will, wird sich an diesem Standard messen müssen. Grafik und Animation sind ein Traum, nur der Sound strapaziert gelegentlich die Nerven. Sämtliche Disziplinen überzeugen durch einen gleichmäßigen Schwierigkeitsgrad – weder zu leicht noch zu schwer. Schade nur, daß keine einzige davon für zwei Spieler gleichzeitig ausgelegt ist. Aber die vielen, vielen liebevollen Gags entschädigen für alles! (ml)















Der Amiga Joker meint: „So schön kann Spielen sein: Nie wieder Zirkus ohne Freddy!!"

Grafik:	94%
Sound:	69%
Handhabung:	81%
Motivation:	80%
Gesamt:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Mindscape/Gray Matter
Bezug: Computershop Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Drei Disketten! Besitzer von 512 K-Amigas müssen jedoch mit einem Laufwerk auskommen. Die Installation auf Festplatte ist jedoch dank Paßwortabfrage kein Problem.

Eigentlich reißen Zirkus-Games nun wirklich keinen mehr vom Hocker, aber unser Joker hat nunmal einen Faible für Clowns – liegt wohl an der Familienähnlichkeit.... Außerdem ist Mindscapes „Freddy" eine Klasse für sich!



Seit dem Maxi-Erfolg von Epyx' „Summer Games“ sind ja nun schon einige Jährchen ins Land gezogen. Trotzdem vergeht kaum ein Monat, ohne daß eine Softwareschmiede auf den gleichen Zug aufspringt und ihre Version der „Games“-Serie veröffentlicht. Wo andere ein altes Thema aufwärmen, liefert Magic Bytes eine eher „unterkühlte“ Variante . . .

Von Eskimos erwartet man im allgemeinen, daß sie den lieben langen Tag mit Pinguinen um die Wette frieren und der einen oder anderen Robbe das Fell über die Ohren ziehen. Weit gefehlt: Training für die jährliche Polar-Olympiade ist angesagt!



Fünf obskure Disziplinen sollen von maximal vier Teilnehmern erfolgreich absolviert werden: „Operation Schneeball“ ist ein netterweise völlig unblutiger „Op. Wolf“-Verschnitt; statt Blei fliegen nur harmlose Schneebälle über den Monitor. Der „Eggsterminator“-Level hingegen dürfte Vogelfreunden einen Schauer über den Rücken jagen – mit Hilfe eines Seilzuges müssen Möwennester geplündert werden! Weiter geht es mit dem horizontal scrollenden „Eis und Iglus“, wo sich der Spieler mit einer Spitzhacke bewaffnet an den Bau eines neuen Eigenheims (sprich: Iglus) machen muß. Kein Problem – wenn da nur nicht andauernd neugierige Viecher im Weg liegen würden! Das folgende „Miami Eis“ lehnt sich zu hundert Prozent an den Oldie-Automaten „Tapper“ an. Die



Olympioniken müssen sich in einer Eisbar als Kellner versuchen. Aber Vorsicht, daß die Kunden nicht verprellt oder Becher zerdeppert werden. Den Schlußpunkt setzt „Barbär“, ein simples Prügelspiel gegen einen hühnenhaften Eisbären.

Der erste Eindruck ist beachtlich: Witzige Grafiken, putzige Animation und schnelles, sauberes Scrolling lassen das Zocker-Herz höher schlagen. Leider kann letztlich weder das Spielkonzept, noch die Ausarbeitung den schönen Schein bestätigen.



Schon bei den ersten beiden Levels trübt die ungenaue Kollisionsabfrage das Vergnügen. Noch schlimmer ist allerdings die hakelige Steuerung beim Eiersammeln und Iglubauen; nahezu unspielbar gibt sich dann die vierte Disziplin. Bis das Spielersprite reagiert, hat man schon verloren. Wer weiß, vielleicht ist der Software-Eskimo ja festgefroren?

Neben den technischen Fehlleistungen machen die verschiedenen Einzeldisziplinen an sich keine allzu glückliche Figur: Die simplen Aufgaben fordern den Spieler nur ungenügend, und das Fehlen von Simultan-Wettkämpfen drückt nachhaltig auf die Atmosphäre. Nacheinander gegen unmotivierte Computergegner bestehen zu müssen, fesselt schließlich kaum jemand lange vor den Schirm. Die nervtötenden „Humba-Täterä“-Melodien tun ein übriges; von realistischen Soundeffekten fehlt leider jede Schneespur.

Somit entpuppen sich die Eskimo Games als arge Frostbeule, die selbst unter den hartgesottenen Fans des Sportgenres kaum für Begeisterung sorgen wird. Ohne die chice Zeichentrickgrafik wäre das Programm ein sicherer Flop – Diskette am besten einfrieren und vergessen! (Frank Matzke)

Spezialität: Bei unserem Testmuster verschwanden nach jeder vollständigen Runde die Eskimos in einer tiefen Guru-Meditation. Wegen dieses Bugs konnten wir nicht überprüfen, ob die Scores tatsächlich abgesaved werden. Wir glauben jedoch fest daran . . .



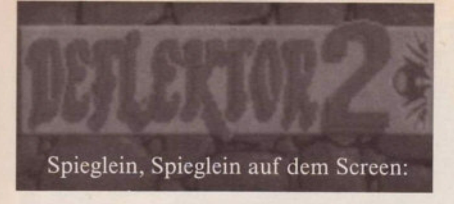
Eskimo Games: Ein Denkmal für den Grafiker, ein Rüffel für die Programmierer!



Eskimo Games

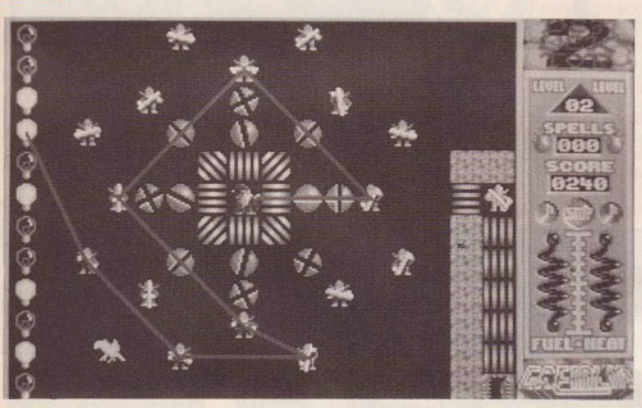
Grafik:	76%
Sound:	39%
Handhabung:	43%
Motivation:	42%
Gesamt:	50%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Magic Bytes Variations
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31





Einfallspinsel ist gleich Ausfallswinkel, oder wie war das doch gleich? Wer im Physikkurs gepennt oder Schiffeversenken gespielt hat, wird es bei Deflektor II nicht gerade leicht haben!



Spiegel-Tüfteleien, die den Kopf zum Rauchen bringen



Der Amiga Joker meint:

„Gremlins Deflektor II bietet Knobel-Spaß pur: ein echtes Sucht-Game!"

Der erste Teil der Computerknobelei konnte vor gut anderthalb Jahren viel Lob einheimsen, da erscheint eine verbesserte zweite Version geradezu zwingend.
Regierte bei Deflektor I noch die kalte Techno-Atmosphäre eines Laserlabors, so hat man sich diesmal für ein schmuckes Zaubererverlies entschieden. Ihr dürft dabei die Rolle des weisen Magiers Gregor McDuffin übernehmen, der dummerweise keine Kerkerschlüssel besitzt. Glück im Unglück: Es gibt ja noch den guten alten Zauberstrahl, sowie eine Heerschar kleiner Wichte mit drehbaren Spiegeln, um diesen zielgenau zu dirigieren.
Nun wäre es recht billig, den Zauberstrahl einfach nach obengenanntem Naturgesetz auf den Ausgang zu lenken, oder? Darum haben die Programmierer noch ein paar Hürden eingebaut: In jedem Raum stehen (tükkisch angeordnet) einige brodelnde Hexenkessel herum. Euer magisches Licht muß alle Teufelstöpfe atomisieren, bevor es den Ausgang öffnen kann. Um der Sache noch mehr Pep zu verleihen, wurden dem Programm zusätzlich Dutzende von Lichtweichen, Glühbirnen, Zauber-Ballons, Sensor-Bomben, Spezialwände, Granitzwerge und allerlei weitere Fantasy-Utensilien spendiert. Das knapp bemessene Zeitlimit tut dann das seinige, um eine gepflegte Hektik zu produzieren.
Die Programmierer von Deflektor II haben die Grundbestandteile des ersten Kapitels übernommen, mit vielen neuen, neckischen Ideen gewürzt und alte Schwächen ausgemerzt. So muß man sich bleistiftsweise nicht andauernd durch die ersten Levels spielen, da der Computer erkennt, an welcher Ebene man zuletzt gescheitert ist. Zu jedem (!) der hundert (!!) Level gibt es eine eigene Bestenliste für Solo- und Teamspieler, denn neuerdings darf man auch zu zweit (simultan) Spieglein verdrehen. In der Verkaufsversion wird auch ein Leveleditor enthalten sein, der jedoch bei unserem Testexemplar noch nicht lief, weshalb wir zu diesem Thema keine näheren Auskünfte geben können.
Deflektor II wurde mit sehr viel Liebe zum Detail programmiert (alleine der animierte Cursor ist schon eine Wucht!). Gleiches gilt für die sehr farbenfrohe Grafik, auch die zahlreichen Winz-Sprites sind – wo nötig – butterweich animiert. Was Musik und Soundeffekte angeht, ist das Spiel allerdings eher schwach auf der Brust. Ein paar digitalisierte Jingles und Geräusche, mehr ist nicht geboten.
Deflektor II gehört zu den wenigen Computertüfteleien, die auf Dauer zu begeistern wissen: Es macht beinahe so süchtig wie das sowjetische „Tetris" oder das antiquarische „Boulderdash". Der Zwei-Spieler-Modus bringt zusätzlich Farbe ins Programm, auch wenn die Präzision der Joystick-Steuerung nicht mit einem Schweizer Uhrwerk – oder eben der Maus – zu vergleichen ist. Trotzdem: Ein dickes Lob an die Programmierer!

(Frank Matzke)



Grafik:	64%
Sound:	32%
Handhabung:	76%
Motivation:	84%
Gesamt:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Im Hauptmenü können bereits durchspielte Level übersprungen werden. Extra Highscoreliste für jeden Level. Die Endversion wird zusätzlich über einen Leveleditor verfügen.



Fußballfans, die Samstag für Samstag vor der Glotze sitzen und entnervt feststellen, daß der Trainer mal wieder die falschen Spieler aufgestellt hat, oder der Neueinkauf des Managers ein totaler Reinfall ist, dürfen mit „Soccer Manager Plus" das Heft nun selbst in die Hand nehmen: Ziel ist es, mit einem Startkapital von DM 100.000.- eine erfolgreiche Mannschaft zusammenzubasteln, in die erste Liga aufzusteigen und schließlich den deutschen Meistertitel zu erringen.

Samstag, 15.30 Uhr – In den Stadien der ersten und zweiten Bundesliga regiert wieder König Fußball! Wer sich nicht auf zugigen Stehplätzen die Seele aus dem Leib schreien mag, kann auch vor seinem Amiga sitzen bleiben und mit Starbytes neuem Strategiespiel seine Lieblingsmannschaft durch Sieg und Niederlagen begleiten.

Zu diesem Zweck kann man Fußballspieler kaufen oder verkaufen, die Mannschaft ins Trainingslager schicken oder aber auch (bei akuter Geldnot) die Eintrittspreise für Heimspiele neu festlegen. Zunächst jedoch muß eine schlagkräftige Truppe zusammengestellt werden, für die dann Namen und Wappen nahezu sämtlicher Vereine, die sich zur Zeit in deutschen Ligen tummeln, zur Verfügung stehen. Welcher Spieler auf welcher Position das Optimum leistet, kann man dabei anhand einer Zehn-Punkte-Skala feststellen. Endlich können also Pierre Littbarski, Manfred Kaltz und Jürgen Kohler gemeinsam Waldhof Mannheim zur Meisterschaft führen...!

Bei der Mannschaftsaufstellung gilt es, wichtige Faktoren wie den aktuellen Energiestand oder die Anzahl der Verwarnungen einzelner Akteure zu berücksichtigen, will man nicht von Anfang an ins Hintertreffen geraten. All diese Maßnahmen, wie auch das Anwählen der Spielhärte (ein hoher Wert steigert zwar die Chancen auf dem Platz, erhöht jedoch auch das Verletzungsrisiko sowie die Anzahl einkassierter gelber und roter Karten!), werden von einem bedienerfreundlichen und übersichtlichen Menü aus, mit Hilfe der Maus gesteuert. Daneben hat man die Möglichkeit, sich auf dem Transfermarkt nach neuen Spielern umzusehen (aber was das wieder kostet...!) oder den nächsten Gegner auf der aktuellen Tabelle zu begutachten.

Jede Menge Vereine zur Auswahl

Obwohl das Game mit Funktionen reich gesegnet ist und Fans des Genres somit ausreichend Spielspaß garantiert, krankt es doch an den üblichen Leiden aller „Manager"-Spiele: Minimalgrafik und Magersound! Die verwendeten Grafiken hätte praktisch jeder in dieser Qualität hingekriegt, und der Sound beschränkt sich auf ein kleines Schlagzeugsolo beim Laden und die digitalisierte Aufforderung, einen Verein auszusuchen. Warum muß das eigentlich immer so sein? Daß an Spieltagen nicht direkt ins Geschehen eingegriffen werden kann, ist zwar manchmal nervenaufreibend – aber hier muß man eben das Schicksal echter Trainer oder Manager teilen!

Alles in allem ist Soccer Manager Plus also ein typischer Vertreter seiner Gattung, der neben der Tatsache, daß hier Mannschaften aus dem aktuellen Bundesligageschehen gecoacht werden können, kaum Neues zu bieten hat. Auch müssen sich die Jungs von Starbyte den Vorwurf gefallen lassen, es dem Spieler viel zu leicht gemacht zu haben: Mit etwas Geschick kann das Game locker an einem Abend durchgespielt werden. Eigentlich schade! (ur)



Wer's geschafft hat, kommt auch in die Zeitung





Sehen so Sieger aus?



Grafik:	39%
Sound:	18%
Handhabung:	82%
Motivation:	61%
Gesamt:	50%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Wie es sich für ein deutsches Programm gehört, kommt S.M.P. in feinster PAL-Auflösung daher. Die Anleitung ist ebenfalls deutsch, aber etwas dürftig. Eine Highscoreliste ist vorhanden. Spielstände können abgespeichert werden.











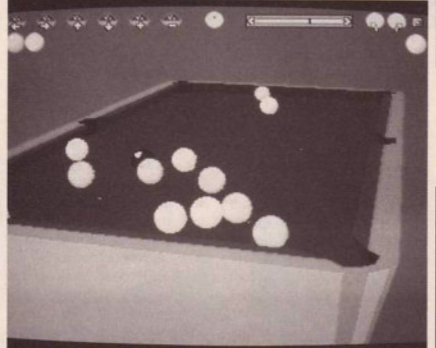
Ein wahrer Billard-Fan würde gerne das sprichwörtliche letzte Hemd für eine brauchbare Amiga-Umsetzung seines Lieblingssports hergeben – bis heute sah es in dieser Richtung jedoch zappenduster aus. Jetzt heißt's runter mit den Klamotten: Firebirds „3D Pool" ist ein echter Leckerbissen für alle Queue-Schwinger!



An Versuchen, das beliebte Spiel um Kugeln und Geschick auf allerlei Rechner umzusetzen, hat es nie gemangelt, nur hat es bislang kein Softwarehaus geschafft, einen echten Hit „einzulochen". Bisher scheiterten sämtliche Anläufe schon an der unrealistischen Perspektive: Kein Mensch hängt sich an den Kronleuchter, um den Tisch von oben zu betrachten. Genau aus dieser Warte aber präsentierte uns der Monitor im allgemeinen das Tableau. „3D Pool" jedoch hält, was der Name verspricht: Der Spieler darf nach Herzenslust um den plastischen Tisch herumlaufen und falls nötig, die Nase auch mal ganz nahe an die Kugeln halten (Zoomfunktion).

So viel Realitätsnähe dieses System auch bringt, zunächst gilt es, sich ein wenig einzuarbeiten. Erschwert wird die Eingewöhnung noch zusätzlich durch den Umstand, daß der Spieler ohne Queue auskommen muß – zum korrekten Stoß genügt es, wenn der zu spielende Ball mit der weißen Stoßkugel auf einer senkrechten Achse liegt. Was sich hier in der Theorie schrecklich kompliziert anhört, ist (wie so oft) in der Praxis um vieles einfacher: Nach ein paar Trainingsrunden geht alles wie geschmiert, und der Anfangsstreß ist längst vergessen!

Zudem bietet das Programm allerlei Funktionen, die dem Ball-Künstler sämtliche Möglichkeiten eines „richtigen" Pool-Spiels einräumen. Sei es nun Effait, über- oder unterschnittene Bälle oder gar ein schwungvoller Gewaltstoß; mit etwas Übung gelingt vom Stop bis zum Vorbandstoß einfach alles. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß die Programmierer neben den üblichen Turnier- und Zweiband-Modi noch einige vorgefertigte Aufstellungen dazugepackt haben, an denen der angehende Profi sein Talent für Trickstöße demonstrieren kann.



Wie auch immer, wir Spieletester sind ein kleinmütiges Völkchen, und so haben wir auch in diesem schmackhaften Softwaresüppchen noch ein Haar entdeckt: Gespielt wird nämlich nach den amerikanischen „Eight Ball"-Regeln, weshalb man auch nach „vollen" bzw. „gestreiften" Kugeln vergeblich Ausschau hält. Das ist zwar sehr international, in unseren Breitengraden aber weitgehend unüblich. Wer sich jedoch an derlei Kleinigkeiten nicht stört, erhält mit „3D Pool" ein sowohl grafisch als auch spielerisch anspruchsvolles Programm, das sich die Bezeichnung „Simulation" ehrlich verdient hat. (ml)

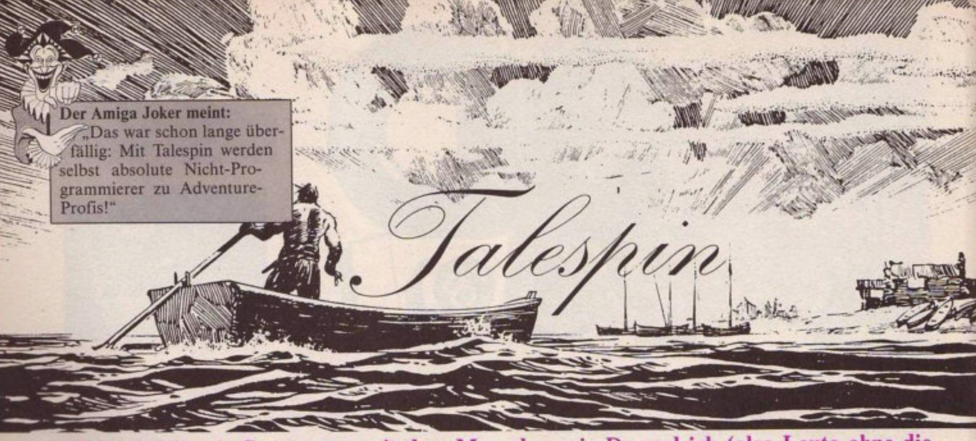


Spezialität: Anleitung komplett in Deutsch. Auf der Diskette befindet sich zusätzlich ein kurzes Digi-Demo.



Grafik:	87%
Sound:	80%
Handhabung:	89%
Motivation:	84%
Gesamt:	85%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Firebird
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01 / 60 70



Talespin

Der Amiga Joker meint:
„Das war schon lange überfällig: Mit Talespin werden selbst absolute Nicht-Programmierer zu Adventure-Profis!"

„Talespin" ist ein Programm, mit dem Menschen wie Du und ich (also Leute ohne die geringsten Programmierkenntnisse) ganz einfach per Mausklick eigene und komplexe Abenteuerspiele erstellen können...verspricht zumindest die Verpackung. Das klingt eigentlich fast zu schön,um wahr zu sein – schauen wir mal, was wirklich an der Sache dran ist.

Soviel vorweg: es funktioniert tatsächlich, zumindest mit kleinen Einschränkungen. Wer nämlich auf ein Adventure im klassischen Sinn (also mit einem feinen Parser für Texteingaben) hofft, wird enttäuscht. Mit „Talespin" lassen sich vielmehr mausgesteuerte Grafik-Abenteuer erstellen, in denen sich durch Anklicken eines Objekts ein Textfenster öffnet und dem Spieler verschiedene Möglichkeiten zum Handeln anbietet. Ein Verfahren, das gewöhnlich unter der Bezeichnung „Multiple Choice" bekannt ist. Ein kleines Beispiel aus der Praxis: Nehmen wir an, daß auf einem Screen ein Arzt zu sehen ist, den wir auch sofort anklicken. Nun materialisiert ein Textfenster mit folgendem Inhalt: „Halli hallo, ich bin Doktor Eisenbart! Willst Du, daß..." – und jetzt die Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen, z. B. –

a) „ich Dich heile?"
b) „ich Dir einen Rat gebe?"
c) „ich Polen Hermes-Bürgschaft anbiete?" (etc.)

Je nachdem, für welche der angebotenen Möglichkeiten man sich entscheidet, nimmt die Geschichte dann ihren Fortgang. Und genau hier liegt auch der sprichwörtliche Hund begraben, denn mit dieser Methode sind der Phantasie des Spielers doch recht enge Grenzen gesetzt. Das Erstellen solcher Games geht mit „Talespin" sehr komfortabel und flott von der Hand, immer vorausgesetzt, man verfügt über einen Amiga mit mindestens einem MB Arbeitsspeicher (darunter tut sich garnichts). Ein zarter Druck auf den rechten Mausknopf genügt, und schon erhält man ein umfangreiches Hauptmenü zur totalen Kontrolle von Bildern, digitalisierten Geräuschen (!), Variablen (keine Sorge, ganz einfach zu handhaben) und, was das Wichtigste ist, von logischen Verknüpfungen. Dazu gehören z.B. Sachen wie:

– Wenn der User den Punkt „...ich Dir einen Rat gebe?" anwählt, soll die Seite „Doktor warnt User" aufgerufen werden;
– oder daß der Menüpunkt „...daß ich Dich heile" nur dann auftaucht, wenn die Spielfigur über ausreichend Bargeld verfügt (etc.).

Auf diese Art und Weise lassen sich schon recht hübsche Adventures erstellen, die bei Bedarf auch einen Umfang von mehreren Disketten haben können! Ein – übrigens frei kopierbarer – „Player" namens „Tell Tale" wird gleich mitgeliefert, mit dessen Hilfe die Spiele Marke Eigenbau dann auf jedem Amiga laufen. So ein selbstgestricktes Abenteuerspiel wäre doch ein schönes und sehr persönliches Geschenk für den Freundeskreis, oder? Wie wäre es z.B. mit „Werners Quest for Flaschbier" oder gar „Helmuth und Hannelore auf der Suche nach dem heiligen Schal"?



Zeigt wie's geht und macht auch noch Spaß: Beispiel-Adventure „The Grail".

Die erforderlichen Grafiken malt man jedoch besser mit einem eigenen Malprogramm – das in „Talespin" integrierte taugt bestenfalls zum Strichmännchen-Zeichnen. Da sich jedoch komplette IFF-Dateien (Bilder und Digi-Sounds) in das Programm integrieren lassen, stehen dem User eine Menge verblüffender Möglichkeiten zur Verfügung. So können diese Dateien nachträglich verzerrt, vergrößert/verkleinert oder gespiegelt werden (praktisch,

man malt einen einzigen Baum und simuliert damit den gesamten Schwarzwald!). Wer es genauer wissen möchte, findet im ausgezeichneten (und sehr umfangreichen) aber leider englischen Handbuch sogar ein extra Kapitel, das die professionelle Vorausplanung zur Adventure-Erstellung beleuchtet.

Alles in allem ist „Talespin" also durchaus sein Geld wert, da es seinen Besitzern neben der kinderleichten Erstellung von Abenteuerspielen noch eine ganze Palette anderer Möglichkeiten eröffnet: Quizspiele wären ebenso denkbar wie der Einsatz als Nachhilfelehrer für beispielsweise Vokabeln. Störend ist eigentlich nur die amerikanische Tastaturbelegung, aus der sich auch mittels „Setmap d" keine deutschen Umlaute herauskitzeln lassen. Daß das Programm lediglich im Lores-Modus unter Verwendung von nur 16 Farben arbeitet, ist da schon eher zu verschmerzen. Aber was soll's: Keine Rose ohne Dornen! (Felix Bübl)

Das übersichtliche Hauptmenü kann jederzeit eingeblendet werden.



Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Microdeal
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Zwei große Fragen beschäftigen seit jeher Philosophen und Wissenschaftler gleichermaßen: Die eine lautet „Wie entstand das Universum?", die andere „Warum gibt es keine Spielezeitschrift ohne Game-Charts?" Wie immer wissen wir keine vernünftige Antwort. Um jedoch mit keinen universellen Grundgesetzen in Konflikt zu kommen, präsentieren wir Euch hiermit die aktuellen Joker-Charts.

UP & DOWN

Eines wollen wir auf keinen Fall: Euch irgendwelche getürkten Verkaufs-Charts vorsetzen, wie das vielerorts leider üblich ist. Nein, der JOKER ist *Euer* Magazin, deshalb sollt auch *Ihr* in Zukunft die Spiele-Hitparade gestalten. Schreibt uns, welches Spiel Euch gerade am besten gefällt, oder schickt gleich einen kompletten Chart. Mitmachen wird belohnt, unter allen Einsendungen verlosen wir drei aktuelle Games und drei starke Joker-Shirts!

1. SHADOW OF THE BEAST
2. SIM CITY
3. BATTLE SQUADRON
4. FALCON MISSION DISK
5. XENON II
6. 3D POOL
7. POPULOUS SCENARIO DISK.
8. FIENDISH FREDDY'S TOP O'FUN
9. OMNI PLAY
10. BARBARIAN II

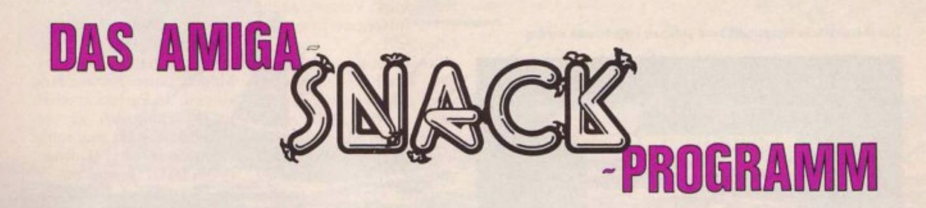
Unsere diesmalige Hitparade spiegelt die Meinung der gesamten Redaktion wieder und entstand nach stundenlanger Diskussion in demokratischer Abstimmung („entweder Omni-Play kommt mindestens auf Platz 7, oder es gibt eins auf die Nuß ...!" etc.). Mal sehen, ob wir Euren Geschmack getroffen haben.

Als Zugabe, hier noch die fünf miesesten Games des Monats:

1. WAR MACHINE
2. 1943
3. GARFIELD WINTER'S TAIL
4. GILBERT ESC. DRILL
5. POSTMAN PAT

Schickt bitte eine Postkarte an:
Joker Verlag
„Up & Down"
Untere Parkstraße 67
8013 Haar
Deutschland

Für den kleinen Hunger zwischendurch:



DAS AMIGA-SNACK-PROGRAMM

Dieser lebenswichtige Beitrag gehört zu unserer unregelmäßig erscheinenden Reihe „Praktische Lebenshilfe für den Amigianer". Denn wir lassen Euch mit Euren Problemen auch da nicht alleine, wo andere längst verzweifeln!



Wer kennt sie nicht, die leidigen Begleiterscheinungen, wenn einen die Computerleidenschaft gerade so richtig gepackt hat? Sitzt man erst mal vor dem Monitor, tief in das neueste Spiel versunken, ja dann sitzt man da, und sitzt... Kaum zu glauben, woher man früher eigentlich all die freie Zeit hatte, um so nebensächliche Dinge zu erledigen wie Essen, Schlafen, oder sich gar mit Leuten zu unterhalten, die nichts von Computern verstehen!

Die Geheimwaffe zur Zeitersparnis heißt natürlich Automatisierung. Deshalb hier ein paar heiße Tips, wie sich zumindest das Problem der Nahrungsmittelaufnahme durch einige kleine Rationalisierungsmaßnahmen in den Griff bekommen läßt (für den restlichen unwichtigen Kram müßt Ihr Euch eben selbst etwas einfallen lassen). Und das Schönste: es läßt sich alles direkt am Amiga erledigen, also kein schmerzhaftes Sichlosreißen vom Bildschirm mehr, keine beschwerlichen Wege in die Küche, all das gehört bald der Vergangenheit an, wenn Ihr bei unserer Bastelanleitung mitmacht.

Alles, was man für die Basisversion unseres Amiga-Ausbauvorschlags braucht, ist ein Lötkolben, ein paar Meter Draht, eine alte Heizspirale und etwas handwerkliches Geschick. Bei der luxuriöseren Variante kommen dann noch einige elektronische Bauteile wie Temperatursensoren etc. dazu, aber für den Einstieg ist das alles noch nicht nötig.

Hier also unser Vorschlag Nr. 1: „Würstchengrillen mit dem Amiga". Und so wird's gemacht: Als erstes suchen wir das Netzteil (besonders beim 500er eine ganz leichte Übung: das Ding steht meist da, wo es am ehesten im Weg ist!) und öffnen selbiges mit aller gebotenen Vorsicht – 220 Volt sind schließlich kein Pappenstiel. Sodann löten wir unsere Drähte an, die mindestens so lang sein müssen, daß sie aus dem Gehäuse herausschauen (sonst gibt's nachher beim Betrieb unschöne Fettflecken auf den Platinen). Nun basteln wir uns noch schnell eine Aufhängevorrichtung für die Würstchen – und das war's auch schon fast! Der Rest geht ganz einfach: Will man eine Wurst grillen, steckt man die angelöteten Drähte jeweils in die Wurstenden und wartet ab, bis sie heiß ist. Die Wurst funktioniert dabei wie ein elektrischer Widerstand, das heißt, sie erwärmt sich bei Stromzufluß. Je nach Sorte geht das unterschiedlich schnell vonstatten, Frankfurter brauchen erfahrungsgemäß fast doppelt so lang wie Weißwürste, aber das findet man am besten durch Ausprobieren heraus.

Das hier beschriebene Modell ist natürlich die absolute Low-Cost-Einsteiger-Basisvariante. Für alle, die es professioneller haben wollen, hier noch ein paar weiterführende Hinweise: Wem eine Wurst nicht reicht (Vielfraß!!), dem sei empfohlen, doch einmal mehrere Würste parallel zu schalten (aber Vorsicht: Netzteil nicht überlasten). Ein Nachteil dieses Modells ist allerdings, daß man selbst die ganze Zeit aufpassen muß – wer sich jedoch ein Computergrillprogramm schreibt, kann es dann ganz luxuriös und vollautomatisch haben.

Zwischenfrage: Ist hier irgendjemand dabei, der das alles absolut hirnrissig und völlig unmöglich findet? So, ja, nun für den habe ich eine kleine Überraschung: Es gab nämlich tatsächlich einmal einen Würstchenautomaten, der genau nach diesem Prinzip funktioniert hat! Warum sich diese geniale Idee nicht durchgesetzt hat, ist mir schleierhaft. Nun



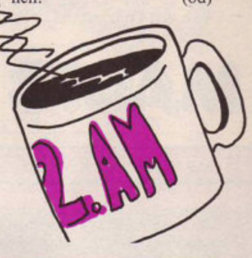


Der Heißwurst-Automat – mußte er sterben, weil er seiner Zeit voraus war?

ja, hier auf alle Fälle unser Vorschlag Nr. 2: „Kaffeekochen mit dem Amiga“: Wer bis hier gut aufgepaßt hat, ahnt sicher schon, wie das geht. An unsere Drähte kommt jetzt einfach die Heizspirale dran – fertig. Die Spirale besorgt Ihr Euch am besten auf dem Schrottplatz, der ist überhaupt eine wahre Fundgrube für elektrotechnische Steinzeitartikel. Mancher sagt sich vielleicht „Naja, eine normale Kaffeemaschine tut's doch genauso“ – das ist schon richtig, aber überlegt Euch einmal das gesamte Spektrum der Erweiterungsmöglichkeiten unseres Modells: Wer geschickt ist, und sich das passende Programm schreibt, kann sich selbst einen Service installieren, neben dem das beste Wiener Kaffeehaus blaß aussieht. Wie wäre es zum Beispiel damit: Wenn Ihr während eines Spiels Lust auf Kaffee bekommt, tippt Ihr einfach kurz den Befehl *Kaffeekochen* ein. Nach zehn Minuten erklingt ein wohltönender Gong, und auf dem Bildschirm erscheint die Textzeile: *Pause – Kaffee ist fertig.*



So, ich glaube, das waren vorläufig genug Anregungen. Die Anwendungsmöglichkeiten sind natürlich unbegrenzt, mit dem nötigen Einsatz ließe sich auch ein komplettes Ochsengrillprogramm entwickeln. Aber Ihr habt selbst bestimmt noch viel bessere Ideen, für heute wünsche ich Guten Appetit und – laßt nichts anbrennen! (od)





Ja, das haben wir uns gedacht, daß Dich *das* interessieren wird...! Aber geschenkt gibt es tatsächlich etwas, versprochen ist schließlich versprochen. Nur was? Nun, Geld haben wir leider selbst zu wenig, und ein Auto besitzt ausschließlich unser Verleger, der mag sich jedoch um keinen Preis davon trennen. Also schenken wir Dir das einzige, wovon wir ein bißchen abgeben können – nämlich Raum im Heft. Und zwar für Deine private Kleinanzeige. Wenn Du also etwas verkaufen, tauschen oder selbst verschenken möchtest, dann genügt eine Postkarte mit dem entsprechenden Text und dem Stichwort **Kleinanzeige**. Die Briefmarke mußt Du dann noch selbst zahlen (sorry!), der Rest kostet Dich keinen Pfennig!

Einzige Einschränkung: Anzeigen mit dem Vermerk „postlagernd“ oder einer Postlagerkartennummer, sowie solche, die darauf schließen lassen, daß es sich um den Vertrieb von indizierten Programmen oder gar Raubkopien (Gott oh Gott!) handelt, werden nicht veröffentlicht. Wir bitten um Verständnis, aber Schnaps ist Schnaps, und Gesetz ist nunmal Gesetz.

Zum Schluß nochmal alles ganz langsam, zum Mitschreiben: Wer eine private Kleinanzeige in AMIGA JOKER veröffentlichen möchte, kann dies **kostenlos** tun. Einfach eine Postkarte (Schmierzettel tut's auch) mit dem Anzeigentext versehen und unter dem Stichwort *Kleinanzeige* an folgende Adresse schicken:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Wir hoffen, Euch schon bald einen richtigen, kleinen Amiga-Markt bieten zu können. Also, mitmachen!!!

Der Titel läßt sofort die angenehmsten Erinnerungen auferstehen: ah, die gute alte Zeit, als „Marble Madness" noch ein Renner war ... Das neue Geschicklichkeitsspiel des deutschen Sphinx-Labels erinnert in der Praxis jedoch eher an den Oldie „Space Baller".

Eine blaue Murmel muß sicher über frei im All schwebende schmale Ebenen dirigiert werden. Der Weg ist mit allerlei Symbolen bestückt, die neben verschiedenen unschönen Auswirkungen auch das Punkte- oder Finanzkonto aufstocken können. Trifft man ein bestimmtes Symbol, so kann zwischen unterschiedlichen Möglichkeiten gewählt werden, wie das zusammengemurmelte Geld angelegt werden soll. Für 95 Dollar geht's in den nächsten der insgesamt fünf Level, ab fünf Dollar kann man den Punktestand nach oben aufstocken.

Magic Marble kann mit sehr ansehnlicher Grafik aufwarten, auch der verwendete Sound paßt ausgezeichnet zum Spiel und wirkt niemals störend. Einzig die Joystickabfrage ist nicht zu 100 Prozent befriedigend, aber wer etwas Zeit und Übung investiert, wird schon bald zum gewieften Meister-Murmler.

Hier kommt der Trainingsmodus gerade recht; besonders da das dünne (mehrsprachige) Anleitungsheftchen nicht allzu aufschlußreich ist.

Fazit: Ein feines Geschicklichkeitsspiel, das zwar nicht zu den harten Amiga Drogen gehört, aber durchaus Sucht-Qualität hat. (ur)



Grafik:	68%
Sound:	72%
Handhabung:	64%
Motivation:	76%
Gesamt:	70%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Sphinx Software
Bezug: Kupke Computertechnik, Burgweg 52 A, 4600 Dortmund 1, Tel.: 02 31 / 81 83 25-27

Spezialität: Einige Zusatzfunktionen (z. B. Steine setzen, um Brücken zu bauen) werden über die Tastatur gesteuert. Als Zugabe enthält die Schachtel eine blaue Glasmurmel.

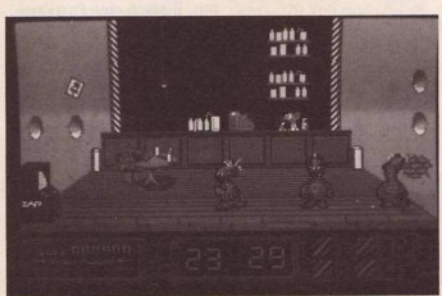
MAGIC MARBLE

GILBERT – ESCAPE FROM DRILL

Zu diesem Zweck hüpft, rennt oder schwimmt Gilbert durch eine mittelprächtige Grafik, die offensichtlich Städte, Wüsten, Meere und modrige Sümpfe darstellen soll. Dies alles geschieht zu den Klängen eines monotonen Sounds, der auf die Dauer das Nervenkostüm dermaßen strapaziert, daß der Griff zum Regler schon vorprogrammiert ist.

Der wackere Gilbert (ein Außerirdischer von erlesener Häßlichkeit) besitzt als einzige Waffe die Fähigkeit, grüne Schleimkugeln zu spucken, um damit seine vielfältigen Gegner zu eliminieren. Kommt Gilbert auf seiner Reise an einem Spielautomaten vorbei, so hat er die Möglichkeit, sich ein paar schlaue Ratschläge für seine weitere Suche zu ergattern. Natürlich nur, falls er gewinnt. Verliert er, wird eine Stunde vom Zeitlimit abgezogen.

Handlung, Grafik und Spielwitz dieses Action-Adventures sind zu gleichen Teilen kaum vorhanden, weshalb jedes weitere Wort zu diesem Spielchen einer groben Platzverschwendung gleichkommt. Wer das Game trotz unserer warnenden Worte kauft, ist selber schuld – wer's schon hat, hat Pech gehabt. (ur)



Grafik:	35%
Sound:	32%
Handhabung:	46%
Motivation:	39%
Gesamt:	38%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Enigma Variations
Bezug: CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Das Programm kommt großspurig auf zwei Disketten daher, von denen eine nur für die Loadingscreen gebraucht wird. Tatsächlich ist die auch das Beste am Ganzen ...

Gilbert, ein grünes schleimiges Etwas hat 24 Stunden Zeit, fünf Teile seines Raumschiffs zu finden, die er benötigt, um vom Planeten Drill zu entkommen.

SHADOW OF THE BEAST

Der Spaß fängt hier schon beim Auspacken an: Die überdimensionierte Box mit dem wunderschönen Cover fördert neben den zwei Spieldisketten und dem englischen Anleitungsheftchen ein T-Shirt zutage, in dem man sich durchaus sehen lassen kann. Kaum ist die Startdiskette im Schacht, geht das Vergnügen weiter: Allerfeinster Sound von David Whittaker (ziemlich ausgeflippt, irgendwie psychodelisch...) untermalt die obligatorischen zwei Titelscreens. Danach heißt's Diskette wechseln – eventuell vorhandene Zusatzlaufwerke erkennt das Programm nicht an.

An dieser Stelle kurz die Vorgeschichte: Vor langer Zeit entführten die „Priester der Bestie" einen Knaben, fütterten ihn mit allerlei Zaubermixturen und setzten







TEST

Grafik:	92%
Sound:	93%
Handhabung:	89%
Motivation:	86%
Gesamt:	90%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Reflections/Psygnosis
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Zwischen den Levels verkürzen stimmungsvolle Bilder die lange Wartezeit. Leider verfügt das Game weder über eine Highscoretabelle noch über eine Prozentanzeige. Kein Zwei-Spieler-Modus vorhanden.

Der britische Nobel-Label „Psygnosis" holt zum großen Paukenschlag aus: In 350 Screens warten 132 verschiedene Monster darauf, eins auf die Birne zu bekommen!

Der Amiga Joker meint: „Shadow of the Beast zeigt eindrucksvoll, was der Amiga wirklich kann!"

das Kind jahrelang unter Hypnose. Als der Jüngling endlich geschnallt hatte, was da so ablief (ein Blick in den Spiegel sollte genügen: der Kerl sieht aus wie ein Ziegenbock!), war er verständlicherweise ziemlich sauer... Der Spieler darf nun die gestreßte Geiß durch 13 Level zur wohlverdienten Rache führen.

Gottlob hat sich auch bei Psygnosis zwischenzeitlich eine vernünftige Joystick-Steuerung durchgesetzt. Es steht zwar nur ein Minimum





an Schlägen (links/rechts und oben/unten) zur Verfügung, jedoch tut das ausnahmsweise dem Vergnügen keinen Abbruch. Die Wanderung durch die besonders liebevoll gestalteten Screens gerät zum Augen- und Ohrenschmaus: Stimmungsvolle Bilder in herrlichen Pastelltönen (128 Farben!) und ständig wechselnde Melodien lassen niemals Langeweile aufkommen. Aber der Clou kommt noch: Shadow





Shadow of the Beast: 132 verschiedene Gegner!

of the Beast kann mit dem besten Scrolling aufwarten, das der Amiga je gesehen hat. Mit 50 Bildern pro Sekunde erreicht das Game echte Arcade-Qualität! Nur die Animation hat offensichtlich unter dem Aufwand, der beim (komplett ruckfreien!) Scrolling in mehreren Ebenen betrieben wurde, etwas gelitten – das eigene Sprite bewegt sich eckig, die Gegner so gut wie gar nicht.

Das Gameplay gibt sich etwas hausbacken: Man läuft durch die Gegend, erklimmt Leitern, findet Potions (die nützlichen sehen genauso aus wie die ekligen, da hilft nur ein gutes Gedächtnis!), Waffen, oder Schlüssel zu geheimen Levels und verkloppt massenweise Monster. 12 Feindberührungen kann der Bock einstecken, ehe er das Zeitliche segnet. Dennoch: Die perfekte Inszinierung bringt's einfach!

Mit Shadow of the Beast haben sich Martin Edmondson und Paul Howarth, die auch schon Ballistix programmiert haben, selbst ein Denkmal gesetzt. Allerdings haben die beiden angedroht, in Zukunft auf Konsolen umzusteigen, sollte die Sache mit den Raubkopien auf den 16-Bittern kein Ende nehmen. Das wäre ein herber Verlust, denn „Beast" ist eines der ganz wenigen Spiele, die den Amiga wirklich bis an die Grenzen ausreizen! (ml)

AMIGA JOKER HIT







Man fühlt sich gleich zuhause: Djel's Schreibtisch ist genauso chaotisch wie der eigene!

Spezialitäten: Eingedeutschtes Grafikadventure mit Animations-Sequenzen. Unzureichende Anleitung und lästige Farbcodeabfrage.



Der Amiga Joker meint:
„Legend of Djel bietet eine Menge Adventure-Spaß – und alles auf Deutsch!"

Legend of Djel	
Grafik:	79%
Sound:	74%
Handhabung:	66%
Motivation:	73%
Gesamt:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Tomahawk
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel. 0 69 / 70 60 50

Wer wagt es – Rittersmann oder Knapp . . .? Natürlich keiner von beiden, denn im neuesten Abenteuerspiel des französischen „Tomahawk"-Labels sind einmal mehr deine überragenden Fähigkeiten als „Ritter der Maus" gefordert.

Diesmal schlüpfst du in die Rolle von Djel, einem jugendlichen Magier mit beachtlichen Fähigkeiten. Drei Aufgaben gilt es zu lösen: Du sollst die verschwundene Tochter von Azeulisse wiederfinden, in die du ohnehin verknallt bist, du mußt Gevatter Kal 'ne Masse Kohle rüberschieben, und schließlich darfst du dem Bleichgesicht Theros einen Heiltrank mixen, damit er nicht mehr aussieht wie ein Zombie. Zum Dank stellt dir jeder eine Statue auf den Schreibtisch, die beim Anklicken herrlich animiert wird (wirklich sehenswert!). Genau diese Statuen, sowie ein Erbstück deines Vaters (ein gehörnter Adler – wie geschmackvoll!) sind es, die dir per Mausklick die Reise durch die Fantasy-Welt erlauben.

Das geflügelte Untier spuckt nämlich einen „Reiseprospekt" an die Wand, der sämtliche Locations aufzeigt, die im Moment zur Verfügung stehen. Manchmal ist die Auswahl etwas dürftig, da geht's dann eben mit den Statuen weiter. Da dein Gedächtnis anscheinend etwas schwach auf der Brust ist (weniger saufen, gell!), hilft dir hier das Hirn eines Drachen wieder auf die Sprünge, das du vorsorglich auf deinem Schreibtisch aufbewahrst. Es ist quasi das Nachschlagewerk deiner Besitztümer. Zwei Dinge sind noch von essentieller Wichtigkeit: Zum einen die Kerze – jedes Klicken mit der Maus verbraucht Energie (außer in deiner Behausung) und erzeugt einen Ton unterschiedlicher Höhe. Klingt's hohl wie aus dem Keller, so sind deine magischen Fähigkeiten und, falls du keine weitere Kerze mehr im Rucksack hast, auch dein Leben erschöpft. Zum anderen die Fledermäuse und Bleiblumen, die es zu fangen bzw. finden gilt. Wirft man diese in den „großen Alambic", so spuckt er zehn Goldstücke ins Säckel. Ein „Uhuu Uhuu" der Eule über der Tür kündigt übrigens Besuch an, und auch ein gelegentlicher Blick zum Fenster ist empfehlenswert ...

Die grafische Gestaltung der meisten Screens ist durchwegs gelungen und hebt sich wohltuend vom üblichen Adventure-Einerlei ab. Auch der Sound, und hier besonders die witzige Titelmelodie, trägt zum atmosphärisch dichten Abenteuer-Spaß bei. Überall gilt es, die Gegend zu erkunden und Rätsel zu lösen, um sich so langsam weiter vorzuarbeiten. Dabei wird man immer wieder durch animierte Leckerbissen überrascht. So auch bei der Kampfsequenz, in der du, in einen Drachen verwandelt, den Gegner zu bezwingen versuchst. Weniger schön ist, daß der Bildschirmaufbau teilweise recht lange dauert, und das Einfangen der Fledermäuse ausgesprochen mies gelöst wurde. Die absolut lahme Schußfolge macht das Unterfangen zum reinen Glücksspiel. Dazu läßt sich der Spielstand zwar anhalten, aber nicht abspeichern. Das ist wohl gewollt, aber ganz schön fies, zumal die Kampfsequenzen keineswegs einfach sind. Hier hilft vielleicht ein(e) Freund(in), der/die die Steuerung des zweiten Drachen übernimmt. Die kleinen Mängel sollten jedoch den Spielspaß an diesem komplett eingedeutschten Adventure nicht entscheidend schmälern. „Legend of Djel" bietet auf jeden Fall einige Stunden stimmungsvolles Rätsellösen! (wh)



Tja, hier sollten sie eigentlich stehen – die Leserbriefe mit Eurer Kritik, Eurem Lob und was Euch sonst noch so alles einfällt. Da dies aber nun einmal die erste Nummer ist, ist's leider Essig damit. Andererseits: eine leere Seite mitten im Heft sieht ja auch nicht gerade so toll aus. Was also tun? Pfiffig, wie wir sind, ist uns jedoch schon nach wenigen Stunden intensiven Nachdenkens etwas eingefallen! Hier also die Lösung des Problems: Damit auch der Schreibfaulste unter Euch sieht, wie kinderleicht so etwas geht, haben wir uns hingesetzt und ganz einfach selbst zwei „Musterbriefe" verfaßt. Sollten sie Euch nicht gefallen – null Problemo! EURE Meinung würde uns ohnehin viel mehr interessieren als unser eigenes Geschreibsel...

Hallo Leute!
Also ehrlich, Euer Amiga-Joker ist ein Riesenhit. Ein Magazin, wie es schon lange gefehlt hat! Und dann all die tollen Ideen: Besonders die vielen Preisausschreiben sind wirklich bärenstark.
Nicht zu vergessen die „Girl-Seite", denn gerade die gefällt mir besonders gut. Überhaupt: Eure Spiele-Tests sind nicht nur aktuell und informativ, sondern auch besonders spannend zu lesen. Und daß Ihr eine eigene Seite für Brettspiele ohne Computer habt, ist endlich etwas ganz Neues. Ich könnte mir vorstellen, daß Eure Einfälle bei vielen Amigianern sehr gut ankommen werden – schon alleine wegen Eures humorvollen Schreibstils. Mit anderen Worten: Amiga-Joker ist ein rundum gelungenes Heft! Macht bitte weiter so!
Ein zufriedener Stammleser

Waaas, zuviel Lobhudelei? So schreibt doch kein vernünftiger Mensch einen Leserbrief, meint Ihr? Bitte sehr, es geht auch anders. Schließlich haben wir ja zwei Briefe versprochen...

HALLO LEUTE!
ALSO EHRLICH: EUER AMIGA-JOKA IS'N RIESEN-MIST! AIN MAGAZIN WI ES GRAD NICH GEFELT HAT. UND DAN ALL DI DEMLICHEN IDEEN: BÄSONDAS DI VILEN PRAIS AUSCHREIBEN SIND WIRKLICH ÜBAFLÜSSIK. NICH ZU VERGESSEN DI „GIRL-SAITE", DEN GERADE DI FINDE ICH AUSGESPROCHN PLÖD! ÜBAHAUPT: EURE SPILE-TESTS SIN NICH NUR ÜBAHOHLT UND VÖHLIG DANEHM, SONDERN AUCH BESONDERS LANKWAILIG ZU LESEN!!!! UND DAS IHR SOGAR EINE SAITE FÜR ÖHDE BRETSPILE OHNE COMPUTER RAUSSCHMAIST, IST ETWAS FÖLIK ÜBAFLÜSIGES. ICH KÖNNTE MIR FORSTELN, DAS DIRE AINFÄLLE BEI FILEN AMIGIANERN ÜHBELSTEN BRECHREIZ AUSLÖSN WERDN – SCHON ALLEIN WEGEN EURES NIVOLOSEN SCHRAIBSCHTILS. MIT ANDERN WOHRTEN: AMIGA-JOKER IST AIN RUNDUM MISSLUNGENES HÄFT!!! SOHFORT EINSTELLEN WÄHRE DAS BÄSTE!
AIN UNZUFRIDER EX-LESER!

Wie immer gilt: Wer's zu ernst nimmt, ist selber schuld! Trotzdem: wenn Ihr mehr zu Brief Nummer eins tendiert, dann nichts wie ran ans Schreibgerät. Gefällt Euch allerdings der zweite Brief besser, dann dürft Ihr Euch ruhig noch ein bißchen Zeit lassen...

Know How bedeutet bekanntlich „gewußt wie", und genau darum geht's auch auf den folgenden Seiten. Hier findet Ihr Monat für Monat massenweise Tips, Tricks, Cheat-Modes und Lösungen zu aktuellen Amiga-Games. Also, Verzweiflung, zerraufte Haare und Beruhigungstabletten sind ab heute Schnee von gestern! Ab sofort heißt es: „Nicht verzagen, JOKER fragen!"

Komplettlösung: Deja Vu II

Besten Dank an die Firma Bestway für die tolle Komplettlösung zu dem schwierigen Icon-Adventure. Da der Platz leider begrenzt ist, und wir Euch neben dieser Lösung noch einige Tips zu anderen Spielen bieten wollen, haben wir den Deja Vu II-Artikel auf zwei Teile gesplittet. Hier also der Anfang, wie die Geschichte endet, erfahrt Ihr nächsten Monat.

Am Spielbeginn befinden wir uns im Badezimmer. Die Hose muß man mitnehmen und anziehen, dann gehen wir ins nächste Zimmer, nehmen den Fahrplan vom Schrank und das Papier aus dem Eimer. Weiter geht's durch den Flur ins Casino (geradeaus und dann links). Für 10 $ aus deiner Brieftasche in der Hose bekommst du von der Frau an der Kasse zwei Chips, danach gehst du nach links, bis du Rudy Kowalski findest (examine Namensschildchen).

Nachdem du Rudy den Zeitungsausschnitt vom Boxen gezeigt hast, kannst du gewinnen: Du setzt 10 $, sobald du 40 $ gewonnen hast, nimmst du 20 $ weg und spielst mit dem Rest weiter, bis Rudy aufhören muß. Mit den gewonnenen Chips gehst du zur Kasse und wechselst sie. Jetzt muß man wieder raus auf die Straße und nach rechts zum Bahnhof. Im Bahnhof wenden wir uns nach rechts zum Gepäcksschalter. Dort rechts oben an der Wand steht, auf welchem Gleis der Zug nach Chicago abfährt. Die Bahnsteige wechseln je nach Zeitpunkt. Im Zug bezahlt man dem Schaffner 20 $. In Chicago angekommen gibt man dem Blinden in der Bahnhofshalle ein Geldstück und nimmt eine Zeitung. Nun verläßt man die Bahnhofshalle, steigt in das Taxi und zeigt Gabby den Führerschein.

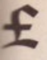
Wenn du angekommen bist, gehe ins Haus und schließe mit dem Schlüssel aus deiner Hose das mittlere Zimmer auf. Dort finden wir allerlei nützliche Dinge: Wir nehmen also die Taschenlampe mit, sowie das Geld, den Revolver aus der Jacke und die Patronen, das Taschenmesser und die beiden Schlüssel aus dem Koffer. Nun gehen wir wieder zum Taxi zurück und zeigen Gabby den Zeitungsausschnitt, in dem Joes Bar erwähnt wird.

Vor Joes Bar muß man links in die Seitenstraße gehen und die Feuerleiter hochklettern. Mit „Operate an Holzbrett" gelangt man hinein. Jetzt heißt es, das Telefon öffnen und den Schlüssel mitnehmen, dann kann man wieder hinunterklettern und weiter in die Seitenstraße hineingehen. Die Tür, die dort auftaucht, öffnen wir mit dem Taschenmesser. In dem dunklen Zimmer schalten wir die Taschenlampe an, gehen geradeaus in die Bar und in den Keller hinunter. Hier mußt du das Regal zur Seite bewegen (operate Flasche, Mitte rechts im Regal) und nach links in den Spielsaal gehen.

Jetzt kannst du mit dem Schlüssel aus dem Telefon den rechten einarmigen Banditen öffnen und die Karte und das Buch herausnehmen.

Das war's für diesmal von Deja Vu II, den Rest erfahrt Ihr demnächst in diesem Theater...







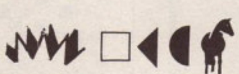
Tips & Tricks

Wer sich bei **SIM-City** ein volles Staatssäckel ergaunern möchte, geht so vor: Zunächst die Steuerrate auf 0 Prozent setzen – jetzt siedeln sich jede Menge neue Firmen und Bürger in der Stadt an. Im November die Steuer wieder auf satte 20 Prozent raufknallen. Im Januar jauchzt der Klingelbeutel, und es ist Zeit, die Steuerrate wieder auf 0 zurückzuschrauben. Wichtig: Den Termin im Spätherbst auf keinen Fall verpassen, sicherheitshalber zwischenspeichern!

Piloten, denen in **Falcon** während eines heißen Luftkampfes die Munition ausgegangen ist, müssen nicht verzweifeln: X, Shift und Control drücken – schon hat man acht Sidewinder-Raketen, ein volles Magazin und der Afterburner läuft auch auf vollen Touren! Ob's bei der Mission Disk auch funktioniert? Ein Versuch hat noch nie geschadet!

Wer in **Vigilante** Schwierigkeiten hat, Madonna zu befreien, wird sich über folgenden Cheat freuen: Während der Highscoreliste muß man „Green Crystal" eingeben. Ab jetzt genügt ein Druck auf F1 während des Spiels, und man erhält ein Extra-Leben. Mit F8 geht's ab in den nächsten Level!

Zum Schluß noch einige Level-Paßwörter für die Tüftelei **Spherical**. Im Ein-Spieler-Modus:
Radagast, Yarmak, Orcslayer, Skyfire und Mirgal
Im Zwei-Spieler-Modus:
Ghanima, Gliep, Mournblade, Jadawin und Gumbachachmal





Bloodwych

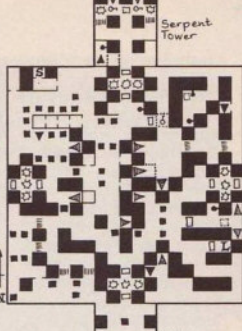
	HOLZWAND
	STEINWAND
	TÜR IN HOLZWAND (EVTL. NUR MIT "COMMONKEY")
	TÜR IN STEINWAND (EVTL. NUR MIT SPEZ. KEY)
	GITTER (SIEHE OBEN)
	SÄULE
	TREPPE (NACH UNTEN)
	LOCH IN DECKE
	LOCH IM BODEN
	SCHALTER
	AUSLÖSE-FELD (EVTL. WAND AUF/RÜCKWEG VERSPERRT - NICHT IMMER SICHTBAR)
S	SHOP
	TELEPORT-KNOPF (MIT "GEM" SICHTBAR)
	VERSCHWINDENDE WAND (SCHALTER/AUSLÖSEFELD)
	VERSCHWINDENDE SÄULE (SIEHE OBEN)
L	WIEDERBELEBUNGSRAUM
	WICHTIGER SCHLÜSSEL
	DREH/UMKEHR-FELDER

GRAPHIC-ADAPTION: GET that CAT!

Karten zu: Bloodwych

Die starken Karten zu dem aktuellen Rollenspiel (Test in diesem Heft) hat uns Andreas Schildbach aus Starnberg geschickt, die tolle grafische Aufmachung geht auf das Konto von Frank Matzke aus Egelsbach.

Klare Sache, für ein so umfangreiches Game wie Bloodwych kann man nicht alle Karten auf einmal drucken! Deshalb gibt es die Dinger auf Raten; für diesmal müßte Ihr mit den ersten Geschossen vorlieb nehmen. Im nächsten Heft geht es dann mit den Towers weiter.



-OBERGESCHOSS-

-3. UNTERGESCHOSS-



-2. UNTERGESCHOSS-



-1. UNTERGESCHOSS-

-ERDGESCHOSS-

In eigener Sache:

Sicher wollt Ihr alle, daß unsere Know How-Seiten immer so aktuell wie nur möglich sind! Da müßt Ihr aber auch mitanpacken!! Schickt uns Eure Tips, Tricks, Cheats oder Karten, und Bargeld lacht! Für jeden veröffentlichten Kurz-Tip gibt es DM 20,-, Komplettlösungen und Karten schlagen (je nach Umfang) mit DM 50,- bis DM 100,- zu Buche.

Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar





HALLO MÄDELS!

Da haben wir es also tatsächlich geschafft - eine ganze Seite nur für uns! Wer hätte das gedacht, daß man uns auch einmal zu Wort kommen läßt?

Mal im Ernst: Eine Seite ist zwar nicht viel, aber besser als gar nichts; und damit Ihr auch wirklich alle fleißig schreibt (denn schließlich ist es ja *Eure* Seite und nicht meine), gibt es - haltet Euch fest - wunderschöne Ohrringe zu gewinnen, echt Gold, natürlich nur vom Feinsten. Also Mädels, zeigt was in Euch steckt, es soll nicht länger heißen, wir Frauen können nur kochen, nein, wir können auch schreiben, und wir können mit dem Amiga umgehen, auch wenn das die Jungs nie so recht glauben wollen.

Goldene Zeiten: Unter allen Zuschriften verlosen wir diese tollen Ohrringe!

Erst letztens hat man mir mal wieder deutlich bewiesen, daß es höchste Zeit ist, etwas gegen diese Vorurteile unserer besseren (oder schlechteren?) Hälfte zu unternehmen. Wir Frauen werden ja nirgends ernstgenommen, kaum daß es sich mal um Technik oder Elektronik handelt. Sogar im Fachhandel wird man (frau) belächelt, dabei sollte man annehmen, daß weibliche Wesen gerade dort besonders zuvorkommend behandelt werden. Dem ist aber ganz und gar nicht so, im Gegenteil, dort komme ich nämlich gerade her, und was ich da erlebt habe, hat mich so geärgert, daß ich es Euch hier sofort erzählen möchte:

Ich wollte mir nämlich eine Speichererweiterung kaufen, eine ganz normale, schlichte, gewöhnliche Speichererweiterung von IMB und abschaltbar. Aber glaubt Ihr, ich hätte die so ohne weiteres bekommen? Natürlich nicht, eine geschlagene halbe Stunde mußte ich mich mit diesem Typen, der sich Verkäufer schimpft, herumstreiten. Er konnte nämlich offensichtlich nicht glauben, daß ein Mädchen ganz allein und ohne fremde Hilfe dazu fähig ist, die schwierige Aufgabe zu bewältigen, besagte Speichererweiterung im „Innenleben" des Amiga unterzubringen. (Wenn Ihr mich fragt, ich glaube, der hatte selbst keine Ahnung, sonst hätte er gewußt, daß man dazu nicht studiert haben muß). Jedenfalls meinte er, ich solle meinen Bruder doch lieber selbst vorbeischicken; als ich ihm dann geduldig erklärte, daß ich keinen Bruder hätte und die Speichererweiterung für meinen eigenen Rechner haben wolle, sah er mich sehr zweifelnd an und sagte dann, er hielte es für besser, ich würde zumindest meinen Computer mitbringen, damit er sie hineinbauen könne. Da hab' ich dann doch die Geduld verloren. Was ich nun im einzelnen zu ihm gesagt habe, möchte ich hier nicht wiederholen, aber es ist doch wohl der Gipfel der Frechheit, daß man seinen Rechner durch die Gegend schleppen soll, bloß weil irgendsoein Wichtigtuer die Speichererweiterung nicht rausrücken will. Das ist doch wirklich diskriminierend, schließlich zahlen wir Mädels ja genauso wie jeder Junge!

Naja, ruhig Blut, ärgern nützt ja doch nichts. Jedenfalls würde es mich interessieren, ob Ihr schon ähnliche Erfahrungen gemacht habt. Wenn ja, dann schreibt mir doch, - wenn nein, umso besser - schreibt mir trotzdem! Ich freue mich über jeden Brief, jede Geschichte, jede Meinung von Frauen für Frauen.

Eure Brigitta





FAST BREAK

Zwei gänzlich unterschiedliche Basketball-Spiele werben zur Zeit um die Gunst der Amiga-Sportspiel-Fans: Das mehr strategisch angehauchte „OmniPlay“ von SportTime steht dem actionbetonten „Fast Break“ von Accolade gegenüber. Wer bietet mehr für's Geld?

OMNI-PLAY



Beim Öffnen der Verpakkung fördert Omni-Play neben zwei Disketten immerhin ein 60 Seiten starkes Handbuch samt Anweisung zur Installation auf Festplatte zutage, während Fast Break-Besitzer sich mit einem dürftigen Anleitungsheftchen und nur einer Disk zufrieden geben müssen. Dafür steht Fast Break auch komplett im Speicher – das komplexere Activision-Game hingegen schreit geradezu nach einer Hard Disk (oder zumindest einem Zweitlaufwerk), da sonst eine kleine Wechsel-Orgie angesagt ist. Aber Vorsicht: Wer nicht mindestens 1 MB vorzuweisen hat, muß sowohl auf den Genuß eines Zweitlaufwerks als auch auf eine implantierte Show im Cinemaware-Stil (zwei hübsch animierte Kommentatoren geben dem Spieler Tips in Comic-Manier) verzichten. Man sieht schon, beide Programme gehen die Thematik auf sehr unterschiedlichem Wege an. Spätestens beim Anblick der Menüs wird dieser Eindruck zur Gewißheit:

Omni-Play bietet eine überreiche Auswahl an einstellbaren Optionen; vom Ein- bzw. Zweispielermodus über die Möglichkeit, einzelne Cracks zu kaufen oder zu trainieren, bis zur Wahl der Liga, in der man antreten möchte, läßt sich vieles ein-, ab- oder verstellen. Besonders gelungen: Vor jedem Spiel bietet sich die Möglichkeit, mittels Joystick selbst in das Geschehen einzugreifen, oder sich auf die strategische Komponente zu beschränken und die „Knochenarbeit“ dem Rechner zu überlassen. Umgekehrt funktioniert die Angelegenheit natürlich auch – ganz große Faulpelze können sogar den Amiga ganz für sich spielen lassen!

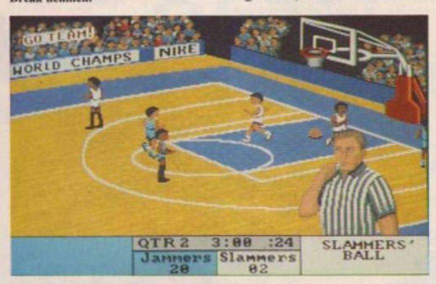
Völlig anders Fast Break: Bis auf die Spielermodi, die Spieldauer (drei bis zwölf Minuten pro Viertel), und mit welchem von drei Athleten man antreten möchte, kann hier fast nichts verän-



dert werden. Es geht also um Action pur. Nur leider hapert es mit der Ausführung: Spärlich animierte Magergrafik und vor allem der nervtötende Sound (die Nike-Schuhe, für die schon in der Loadingscreen Schleichwerbung gemacht wird, quietschen furchtbar!) verderben den Spaß am Körbewerfen.

Bei Omni-Play hingegen kommt neben dem Football Manager-ähnlichen Listen-Gerangel auch das Gameplay nicht zu kurz. Kleine, aber sehr flüssig animierte

Wer keine Anleitung studieren mag, sollte das actionorientierte Fast Break nehmen.





Spieler und ein satter Digi-Sound (Stereo auf volle Power drehen!) machen das Game zum reinen Sportspiel-Vergnügen. Leider ist es manchmal etwas schwierig, den gerade aktiven Spieler im Auge zu behalten, da das Programm durch nichts erkennen läßt, welcher der fünf Jungs das nu' im Moment ist. Hier hätte ein Wechsel der Trikotfarbe oder ein kleiner Pfeil auf den betreffenden Spieler wahre Wunder gewirkt. Auch ist es schade, daß das Game bis-



lang nur im amerikanischen NTSC-Format erhältlich ist, was bei unseren deutschen PAL-Amigas häßliche Cinemascopestreifen auf den Schirm zaubert.

Zusammenfassend kann man jedoch sagen, daß Omni-Play auf jeden Fall das ausgereiftere Basketball-Spiel ist. Das zusätzliche strategische Element mit seinen unzähligen Möglichkeiten fesselt den Spieler für viele Stunden an den Computer. Das Programmierteam „SportTime", das sich ja bereits mit „Indoor Sports" und „Superstar Icehockey" einen Namen geschaffen hat, hat hier eine richtige Sport-Simulation geschaffen; Zusatzmodule mit weiteren Ligen sollen bald folgen. Fast Break hingegen kann nur Spielern empfohlen werden, die sich nicht lange mit einem Programm auseinandersetzen möchten, sondern auf der Suche nach einem Basketball-Spiel sind, das sie nach fünf Minuten beherrschen, ohne ein dickes Anleitungsbuch wälzen zu müssen. Die Entscheidung sollte also eigentlich nicht schwer fallen… (mm)



Omni-Play macht im Direktvergleich den besseren Eindruck



Fast Break

Grafik:	58%
Sound:	36%
Handhabung:	68%
Motivation:	62%
Gesamt:	56%

Für Anfänger
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 /5 02 24 63

Spezialität: Einfaches, aber relativ anwenderfreundliches Sportspiel. Wenn der Sound zu gewaltig nervt, F4 drücken!



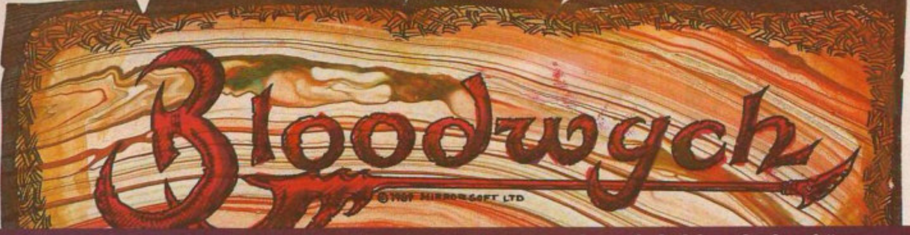
Omni-Play

Grafik:	79%
Sound:	71%
Handhabung:	64%
Motivation:	82%
Gesamt:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: SportTime
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 /5 02 24 63

Spezialität: Umfangreiche und komplexe Sportsimulation. Wer in den vollen Genuß aller Funktionen kommen will, sollte über einen perfekt aufgerüsteten Amiga verfügen: Am besten zwei Laufwerke plus Festplatte und mind. 1 MB.





Wenn man dem stets lauten Bum-Bum der Werbetrommeln vorbehaltlos glauben könnte, hätten Rollenspiel-Freaks allen Grund zum Jubel: Mit markigen Sprüchen signalisiert Mirrorsoft, daß ihr neuestes Game selbst hochkarätige Klassiker wie „Bard's Tale" oder „Dungeon Master" in den Schatten stellt. Wir blieben skeptisch und haben „Bloodwych" auf den Zahn gefühlt.

Die Story strotzt nicht unbedingt vor Einfallsreichtum – es gilt, vier Kristalle zu finden, deren vereinte Kräfte den „Herrn des Chaos" (ein wüster Dämon, der Land und Leute in Dunkelheit und Leid gestürzt hat) vernichten können. Und du bist einmal mehr der einzig greifbare Retter...

Es stehen 16 Charaktere zur Auswahl; vom Krieger bis zum Zauberer ist alles vertreten. Hier stechen zwei Besonderheiten ins Auge: Zum einen wird die Magie in vier Elementarbereiche unterteilt, wobei jeder Charakter sich auf eines dieser Gebiete spezialisiert hat und somit in seiner Domäne deutliche Vorteile bietet. Zum anderen – und das ist, ganz im Gegensatz zur biederen Vorgeschichte, wirklich neu – können zwei Spieler gleichzeitig in die Dungeons klettern. Dazu ist der Bildschirm in zwei gleiche Teile unterteilt; jeder Spieler sieht seinen Sichtbereich auf einem eigenen Screen. So interessant das im ersten Augenblick klingen mag, in der Praxis weist das Split-Screen-Verfahren deutliche Schwächen auf. Denn mal ehrlich: Wer hat schon einen Dauerpartner parat, der Zeit und Lust hat, einen wochenlang durch die komplexe Welt eines Rollenspiels zu begleiten – vor allem immer dann, wenn man selbst gerade spielen möchte? Solospieler müssen jedoch mit dem halben Bildschirm vorlieb nehmen, der Rest bleibt rabenschwarz.

Notgedrungen sind daher leider auch die Grafiken entsprechend klein, die Sprites sind überzeichnet und ruckeln im Bewegungsablauf. Sound ist absolute Mangelware, höchstens ein mageres „Aaah" und „Oooh" läßt gelegentlich die Lautsprechermembran erzittern.

Ansonsten wird der erwartungsvolle Abenteurer mit solider Durchschnittskost abgespeist. Die von den Werbetextern hoch gelobten Verständigungsmöglichkeiten mit dem Programm („...bietet dem Spieler ein nicht gekanntes Ausmaß an Interaktion mit der Umgebung.") sind zwar recht ordentlich, aber häufig eintönige Antworten der Befragten (dazu noch in Englisch) trüben das Vergnügen. Schön hingegen: das Erlernen neuer Zaubersprüche; gegen bare Münze kann sogar die Magie höherer Level erkauft werden! Stammt ein Spruch nicht aus deinem Spezialgebiet, so ist die Wirkung allerdings schwächer und kostet mehr Magical Points.

Das Spiel wird komplett über Icons gesteuert, die mit dem Joystick angewählt werden. Wer dennoch technische Probleme hat, schlägt in der viersprachigen Anleitung nach, deren Deutsch trotz etlicher Logik- und Grammatikfehler noch hinreichend verständlich ist. Und sonst? Nun, Bloodwych fehlt es weniger an Umfang und Komplexität (beides reichlich vorhanden!), denn an ansprechender Aufmachung mit gelungenen Monstern und atmosphärischem Gruselsound. Was bleibt, ist ein solides Rollenspiel, bei dem sich die Programmierer etwas zu sehr auf den zweifelhaften Gag mit dem Split-Screen verlassen haben. (wh)



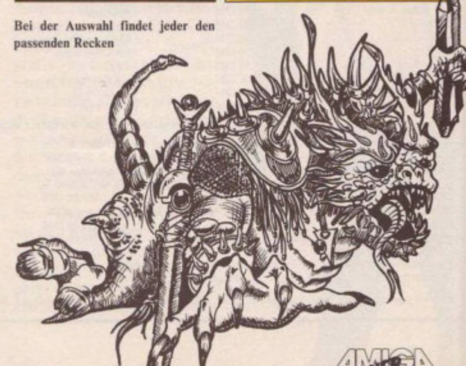
Bloodwych: Hier bin ich, und wo bist du?



Bei der Auswahl findet jeder den passenden Recken

Grafik: 66%
Sound: 37%
Handhabung: 70%
Motivation: 71%
Gesamt: 61%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Dank Split-Screen können zwei Spieler unabhängig voneinander auf Monsterjagd gehen. Den zweiten Joystick nicht vergessen...!





Der große Einzelhandelstest: Computerspiele

Eine Binsenweisheit: Computerspiele sind keine Semmeln. Und genau deshalb ist es auch ein ungleich schwierigeres Unterfangen, sich im Laden das neueste Amiga-Game zuzulegen, als sich mal eben ein paar Brötchen zu holen. Bestimmt haben einige von Euch diese Tatsache schon schmerzhaft am eigenen Leib erfahren. Worauf man beim Softwarekauf besonders achten sollte und vieles mehr erfahrt Ihr, wenn Ihr weiterlest...

Frage: Wer kennt einen Softwareladen mit einem Verkäufer, der nicht nur über Computerspiele Bescheid weiß, sondern selbige auch mal geduldig und freundlich erklärt? Ein Geschäft, in dem sowohl brandaktuelle Neuerscheinungen als auch ältere Klassiker jederzeit vorrätig sind, wo die Möglichkeit besteht, ein Spiel vor dem Kauf auszuprobieren; und wo man außerdem noch kulant beim Umtausch ist, wenn das Spiel dann zuhause auf dem eigenen Amiga doch nicht (so) läuft wie eben noch im Laden?!

Wenn also irgend jemand eine derart traumhafte Bezugsquelle hat – und das nun nicht gerade in Australien oder so – bitte sofort bei der Redaktion melden! Trotz intensivster Nachforschungen ist es uns bisher nicht geglückt, so ein Traumgeschäft in München, und auf diese Stadt beschränkt sich unser heutiger Test, ausfindig zu machen.

Bevor jetzt aber alle Freaks aus dem Rest der Amiga-Welt enttäuscht weiterblättern, noch ein Versprechen und ein tröstender Hinweis:

Versprechen: Dies ist zwar unser erster, aber nicht unser letzter Test in dieser Richtung - als nächstes ist z. B. ein Versandhandelstest geplant.

Tröstender Hinweis: Wir haben uns diesmal zwar nur in München umgesehen, aber ein Großteil unserer tiefschürfenden Erkenntnisse ist auch für unsere Wiener oder Hamburger Leser (Hallo Ino! Wie isses Wetter oben?!) interessant. Zum einen haben wir uns auch bei Quelle, Kaufhof, usw. umgesehen, und die gibt's ja auch anderswo; zum anderen zeichnen sich bei unseren Ergebnissen schon ein paar allgemeine Trends ab, z. B. was die Preise oder die Auswahl in Kaufhäusern im Unterschied zum Fachhandel angeht. Und das gilt in Castrop-Rauxel natürlich genauso wie in Wanne-Eickel. Und schließlich: Unsere Tips über das richtige Vorgehen beim Spielekauf haben selbstverständlich weltweit Gültigkeit!

Zur Testmethode: Wir haben uns in der Redaktion eine Liste von Spielen zusammengestellt, nach denen wir uns in jedem Geschäft erkundigt haben. In diese Liste waren natürlich etliche Besonderheiten eingebaut, so waren manche der Spiele gerade erst auf dem Markt erschienen, einige laufen nicht auf allen Amiga-Modellen und wieder andere gibt es in englischen und deutschen Versionen (Anleitungen). Zusätzlich haben wir immer gefragt, ob man das Spiel vor dem Kauf ausprobieren kann, und wie es bei einem eventuellen Defekt mit dem Umtausch aussieht. Auf diese Weise haben wir versucht, zu miteinander vergleichbaren Ergebnissen hinsichtlich Umfang und Aktualität des Angebots, Sachkunde und Freundlichkeit des Personals und, last not least, der Kulanz zu gelangen.

So, jetzt aber genug der Vorrede, schauen wir uns mal die Einzelergebnisse an:

PEK SOFT Müllerstraße 44:



Die erste Station auf unserem Ausflug durch die Software-Welt gehört zur Abteilung kleines aber feines Fachgeschäft. Hier fühlt man sich als Spiele-Fan zuhause und verstanden. Die freundlich-sachkundige Beratung gehört dann auch zu den Pluspunkten des Ladens. Die Leute, die hier arbeiten, spielen selbst gerne, und das merkt man natürlich bei der Beratung. Hier wird einem nichts aufgedrängt, und ausprobieren kann man die Spiele auf einem Amiga 500 auch – wenn der gerade mal frei ist. Das kann bei nur einem (und noch dazu dichtbelagerten) Gerät schon etwas dauern, also mal eben in der großen Pause sollte man vielleicht nicht unbedingt vorbeischauen.

Vorgeführt werden allerdings grundsätzlich nur Spiele aus offenen Schachteln. Auswahl und Aktualität sind für ein Fachgeschäft nicht allzu groß, liegen aber deutlich über Kaufhausniveau. Das eine oder andere Spiel kostet hier schon mal vier bis fünf Mark mehr als im Kaufhaus, aber wenn man bedenkt, daß gute Beratung (und Testmöglichkeit!) den Interessenten davor bewahren kann, sein gutes Geld für ein Spiel zum Fenster hinauszuwerfen, das hinterher nur Ärger macht, schrumpft der Unterschied schnell zusammen. Beim Umtausch zeigt man sich fachhandelstypisch zugeknöpft und verweist auf die sechsmonatige Herstellergarantie. Aber alles in allem ein Laden, in den man durchaus mal reinschauen sollte.

gut: – Beratung
– Testmöglichkeit
schlecht: – Umtausch

KAUFHOF am Stachus:



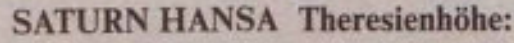
Ganz anders sieht es dagegen im Kaufhof am Stachus aus. Die Spieleabteilung fristet hier ein Mauerblümchendasein. Sie ist wohl eher dazu gedacht, daß man sich hier schnell ein Spiel zum Ausprobieren kauft, wenn man sich gerade den passenden Computer zugelegt hat. Auswahl und Aktualität halten denn auch den Negativrekord unserer Erhebung – kein einziges Spiel von unserer Liste war vorrätig. Enttäuschend auch, daß weder Ausprobieren noch Umtausch möglich waren. Da ist es nur ein schwacher Trost, daß die Beratung ganz ordentlich ist – zumindest wenn man Glück hat und an einen sachkundigen Verkäufer gerät, der dazu auch noch gerade Zeit hat.

gut: – Eigentlich nix
schlecht: – wenig Auswahl
– keine Testmöglichkeit
– kein Umtausch

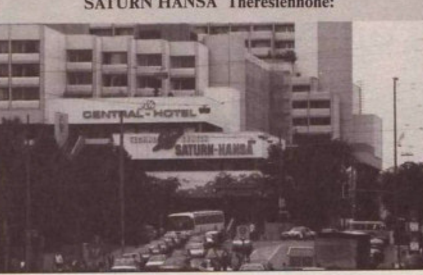
KAUFHOF Marienplatz:

Das Brüderchen am Marienplatz ist ein klein wenig besser in der Auswahl, zumindest einige Neuerscheinungen sind vorhanden. Die Beratung hat hier ein Fachmann übernommen, aber das war's auch schon mit den Pluspunkten. Ausprobieren, Umtausch: auch hier wieder Fehlanzeige.

gut: – Beratung
schlecht: – siehe oben



SATURN HANSA Theresienhöhe:



Nur langsam kämpfen wir uns jetzt wieder nach oben. Wer den steilen Anstieg zur Theresienhöhe geschafft hat, wird dafür mit einer halbwegs akzeptablen Auswahl belohnt. Auch die Beratung ist hier sehr fachkundig – in deren Genuß man allerdings oft nur nach geduldigem Ausharren kommt. Ausprobieren ist auch hier leider nicht möglich, aber dafür – man höre und staune – kann man Spiele, die nicht (richtig) laufen, innerhalb von ein bis zwei Tagen nach dem Kauf umtauschen (Kassenzettel)!

gut: – Beratung
– Umtausch möglich
schlecht: – keine Testmöglichkeit

CONRAD Schillerstraße 23:



So, jetzt erst mal Verschnaufpause von den großen Einkaufspalästen, das Conrad Electronic Center gehört in die Kategorie allgemeiner Fachhandel. Der Conrad läßt sich am besten als ungeschliffener Diamant charakterisieren: Auf den ersten Blick hat man den Eindruck, als würden die Spiele im Rahmen der Gesamtabteilung ein bißchen stiefmütterlich behandelt – sie müssen sich den wenigen Platz mit Textverarbeitungsprogrammen und ähnlichen Annehmlichkeiten des modernen Bürolebens teilen. Das Schwergewicht bei der Auswahl liegt dabei eher bei aktuellen Neuerscheinungen, zum Teil allerdings nur in der englischen Version.
Doch unter Insidern gilt der Laden als Geheimtip, denn hier erhält man nicht nur eine äußerst fachkundige Beratung, wenn man an den Amigaspezialisten gerät (der große Blonde mit dem schwarzen Schuh), hier bekommt man auch (amerikanische) Spiele auf Bestellung, die anderswo nur schwer zu kriegen sind. Ein Wermutstropfen aber auch hier: Der Umtausch von Spielen ist nur bei versiegelter (!) Packung möglich!

gut: – Auswahl
– Beratung
schlecht: – Umtausch

SEEMÜLLER Schillerstraße 18:



Auch dies ein Fachgeschäft, gleich schräg gegenüber vom Conrad auf der anderen Straßenseite. Hier findet man im ersten Stock die große Spieleabteilung. Die Auswahl kann sich wirklich sehen lassen, von alt bis neu ist jede Menge geboten. Auch die Beratung ist in Ordnung. Was einem hier gleich beim Reinkommen auffällt, ist die heilige Ruhe, die in diesen geweihten Hallen herrscht. Wem also größere Menschenzusammenballungen ein Greuel sind, der findet hier eine Oase des Friedens. Ein wenig mag das wohl daran liegen, daß die Preise hier doch stärker Fachhandelsniveau haben. Aber dafür gibt's auch eine Grabbelkiste mit Billigspielen. Bei Test und Umtausch sieht's dann leider wieder schlechter aus.

gut: – Auswahl
schlecht: – etwas teuer

QUELLE Landwehrstraße 1:

Zwischendurch schauen wir mal nach, was Quelle hat. Viel ist es nicht gerade, eher sogar sehr wenig. Der Spiele sind also nicht viele, die aber sind zu mäßigen Kaufhausdurchschnittspreisen zu haben. Vorher testen geht theoretisch, scheitert aber meistens daran, daß der Verkäufer dazu keine Zeit hat – er muß nämlich dabeistehen und aufpassen (daß man keine Diskette verschluckt!). Beim Thema Umtausch ist es gerade umgekehrt: Grundsätzlich nein, aber wenn man vorher darüber redet, läßt sich schon etwas machen. Apropos Umtausch: Besonders Besitzer von 1000ern oder älteren A2000-Modellen sollten es sich zur Gewohnheit machen, gleich beim (besser noch vor dem) Kauf ein paar Worte darüber zu verlieren. Denn zum Ausprobieren stehen eigentlich überall nur Amiga 500 zur Verfügung. Erfahrungsgemäß zeigen sich übrigens Kaufhäuser beim Thema Reklamation doch deutlich entgegenkommender als kleinere Betriebe – logo, die müssen auch nicht jeden Pfennig umdrehen.

gut: – Umtausch möglich
schlecht: – Auswahl sehr gering

COM Westenriederstraße 32:



Zur Abwechslung jetzt nochmal ein Fachgeschäft, das vorletzte unseres Tests. COM ist ein großes Computerhaus in der Nähe des Isartors. Die Beratung ist durchaus freundlich und sachkundig, nur die Auswahl ist nicht unbedingt nach jedermanns Geschmack: So sind aktuelle Neuerscheinungen zwar vorhanden, aber oft nur in der englischen Version erhältlich. Man muß dem Verkäufer aber zugute halten, daß er uns auf einen Spieleshop mit größerer Auswahl aufmerksam gemacht hat. Hier ist uns übrigens das einzige Mal ein indiziertes Spiel (das mit dem Barbaren und dem Schwert, Ihr wißt schon…) in der Auslage aufgefallen.

gut: – Beratung
schlecht: – zum Teil nur englische Versionen

NECKERMANN Kaufingerstraße 9:



Neckermann macht's doch nicht möglich - vorher ausprobieren geht leider nicht. Das ist aber in diesem Fall nicht ganz so dramatisch, weil der Umtausch (innerhalb von zehn Tagen, Kassenzettel) ziemlich problemlos funktioniert. Die Auswahl ist, wie bei großen Warenhäusern üblich, nicht gerade umwerfend, aber dafür halten sich auch die Preise im Rahmen. Die Beratung war sehr freundlich und hilfsbereit, nur eben von wenig Sachkunde getrübt. Der Computerspezialist war gerade im Urlaub, und so mußte der Kollege von der Haushaltswarenabteilung ran.

gut: – Umtausch
schlecht: – keine Testmöglichkeit
– Auswahl

GAMESWORLD Landsbergerstraße 135:



Ja, und hier kommt es, das letzte Fachgeschäft unserer Untersuchung, sogar ein reines Computerspielefachgeschäft. Deshalb ist die Auswahl auch geradezu überwältigend, Neuerscheinungen sind, ebenso wie viele ältere Spiele, durchgehend vorhanden. Es stehen mehrere Geräte zum Ausprobieren zur Verfügung, die Beratung ist ausgesprochen fachlich und – der Laden hat wohl die niedrigsten Preise in ganz München! „Running man" Schwarzenegger rennt hier zum Beispiel schon für DM 75.- über die Ladentheke, woanders (auch in Kaufhäusern) muß man da schon DM 84.- bis DM 89.- investieren. Also das Spieleparadies auf Erden? Nicht ganz, ein bißchen rummäkeln müssen wir natürlich auch hier wieder: Die Leute wissen einfach, daß sie gut sind, und lassen sich das auch anmerken. Wer also nur über ein schwächer entwickeltes Selbstbewußtsein verfügt, sollte vielleicht doch seinen großen Bruder (oder die kleine Schwester, je nachdem!) zur moralischen Unterstützung mitnehmen. Ja, und das Reizwort „Umtausch" nimmt man auch besser nur dann in den Mund, wenn man eine Diskette erwischt hat, mit der man wirklich bloß Frisbee spielen kann. Aber nichtsdestotrotz ist Gamesworld sicherlich eine der besten Adressen zum Spielekauf.

gut: – Auswahl
– Preise
schlecht: – Umtausch

KARSTADT Neuhauserstraße:



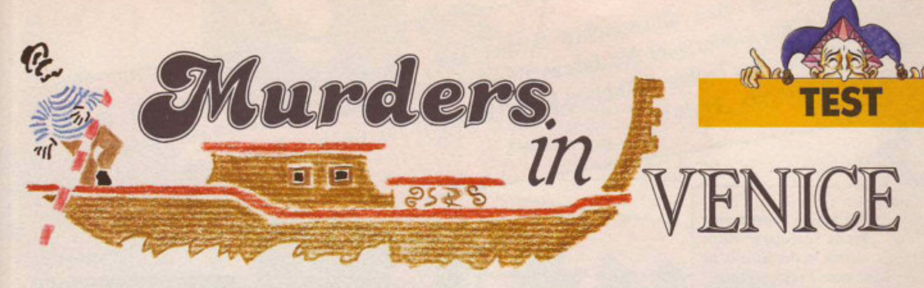
Zu guter Letzt noch ein großes Kaufhaus mit kleiner Spieleabteilung. Mit „klein" ist hier allerdings weniger die Auswahl gemeint, die ist recht ordentlich und aktuell, nein, der Platz, den man selber zur Verfügung hat, ist ganz schön knapp. Die Raumgestalter bei Karstadt haben sich nämlich etwas ganz Besonderes einfallen lassen – eine Art Halbkreis, in dem bestenfalls fünf bis sechs Leute unterkommen. Wer also unter Platzangst leidet, sollte sich denn doch besser woanders umschauen. Ansonsten das Übliche: Rückgabe defekter Spiele binnen 14 Tagen, durchschnittliche Preise, Testmöglichkeiten nur im Einzelfall, Beratung mäßig fachkundig.

gut: – Umtausch
schlecht: – nur eingeschränkte Testmöglichkeit

Das war's mit unseren Einzelergebnissen, jetzt noch mal das Wichtigste in Kürze und Zusammenfassung: Bei Kaufhäusern ist man in der Regel in puncto Umtausch ganz gut aufgehoben, auch die Preise sind hier einheitlich recht niedrig. Problematisch sind hingegen die oft geringe Auswahl und die meist nicht bestehenden Testmöglichkeiten. Der allgemeine Fachhandel hat in dieser Hinsicht mehr zu bieten, verlangt dafür aber auch etwas höhere Preise. Die Stärken des speziellen Softwarehandels liegen vor allem in der Auswahl und der fachkundigen Beratung. Testmöglichkeiten sind hier selbstverständlich, nur der Umtausch ist immer eine heikle Angelegenheit.
Wer nun nicht gerade großen Wert darauf legt, schlechte Erfahrungen unbedingt selbst zu machen, sollte vielleicht doch unsere Ratschläge zum Spielekauf beherzigen: Wann immer es geht, das Spiel, das man kaufen will, vorher ausprobieren – trotzdem auch gleich nach einer Umtauschmöglichkeit fragen. Ja, und dann sollte man sich schon die Mühe machen und verschiedene Geschäfte abklappern, denn gerade eine gute Beratung ist hier sehr wichtig und bei größeren Häusern oft reine Glückssache. Deswegen ist es auch besser, nicht dann zu kommen, wenn das alle tun – wer abends um halb sechs noch eine ausführliche Beratung erwartet, ist schon ein arger Optimist. Aber das sind wir ja schließlich alle, oder?

(Text u. Fotos: od)





Murders in VENICE

Schmeiß deinen Krimischmöker in die Ecke, hier kommt „Murders in Venice"! Statt dir eine fertige Geschichte in die Birne zu ziehen, kannst du jetzt selbst einen verzwickten Fall lösen. Und der liegt folgendermaßen:



Terroristen bedrohen die Lagunenstadt – ein Fall für Bogey!

Terroristen haben in Venedig eine Bombe versteckt, die Punkt zwölf Uhr in die Luft geht. Es bleiben dir nur fünf Stunden, den Kracher zu finden und zu entschärfen, die Schuldigen zu verhaften und, die Fäden der verwickelten Geschichte zu entwirren.

Schon beim Öffnen der Packung wartet die erste Überraschung – ist das Schächtelchen doch prall gefüllt (was wohl auch den hohen Preis verursacht). Neben der dreisprachigen Anleitung findet sich noch ein posterähnliches Kunstwerk, das etwa dreißig Indizien beinhaltet. Sorgfältiges Ausschneiden wird empfohlen, da man die „Dinger" später noch dringend benötigt. Sie enthalten wertvolle Hinweise, die zur Klärung des Falls unerläßlich sind. Bei einigen dieser Clues hat man allerdings die Übersetzung vergessen (Italienisch- und Französisch-Kenntnisse erwünscht!). Weiters enthält die Box ein Plastiktütchen, mit allerlei Krimskrams wie einer Filmrolle, einer Schere, Nudelstückchen etc.: der Inhalt deiner Hosen- und Jackentaschen. Interessant, was? Aber kommen wir zum eigentlichen Spiel.

Kaum hat man sich am Titelbild und der klassisch angehauchten Begleitmusik (Rondo Veneziano, wie passend!) ergötzt, ist es auch schon sieben Uhr (Spielzeit, versteht sich). Da bleibt keine Zeit zum Dösen! Mit Blick auf den Canale Grande beiderseits vom Markusplatz und den dazugehörigen Häusern ist der Ort des Geschehens klar umrissen. Hier spielt sich alles ab, und mittels Maus kann man den Ausschnitt soft scrollen, oder einen Blick in die umliegenden Gebäude werfen. In der unteren Hälfte des Bildschirms befindet sich das Ausgabefenster mit deinem Konterfei – je nach Geschlecht wahlweise Bogey oder die „Göttliche", Greta Garbo. Daneben lassen sich durch Anklicken der Schere die Textaussagen der Befragten ausschneiden, mittels der Kamera kannst du ein Foto von ihnen knipsen. Unter dem Diskettensymbol versteckt sich die Save- und Ladeoption, die Uhr kann vorgestellt werden, oder du stellst dich den dreißig Fragen der Jury, welche dir dann Auskunft gibt, wie weit du mit deinen Ermittlungen gekommen bist. Das Film-Icon daneben beinhaltet ein Fotoalbum, in das man seine Schnappschüsse einkleben kann. Die Feder symbolisiert dein Notizbuch, ein wichtiges Utensil, von dem du eifrig Gebrauch machen solltest. Der Karteikasten daneben wird mit den Daten der Verdächtigen gefüllt (Paßfoto einkleben) und gibt Auskunft über ihren Aufenthalt.

Klickst du Bogey oder Greta auf die Stirne, so geben sie dir ihre geheimsten Gedanken preis, bei einem Klick auf den Mund erscheinen ihre Fragen in einer Sprechblase. So wird auch der Dialog mit Gesprächspartnern geführt. Aus dem, was du findest,und dem, was dir die Leute erzählen, gilt es, Lügen auszufiltern und so auf logische Weise den Tathergang zu rekonstruieren. Wie im richtigen Leben halt auch…

Das Detektiv-Spielen mit „Murders in Venice" macht durchaus Laune, auch die Grafik und der – sparsam aber effektvoll eingesetzte – Sound gehen voll in Ordnung. Wer also auf der Suche nach einer brauchbaren Möglichkeit zur Massage der kleinen grauen Zellen ist, darf bei diesem Game getrost zugreifen. (wh)



Ein Herz für Kinder: jede Menge Spielzeug in der Box.

Spezialität: Die Bildschirmausgaben des komplett mausgesteuerten Krimi-Adventures sind deutsch. Leider kann bei der Save-Option kein Filename gewählt werden.

Grafik:	70%
Sound:	55%
Handhabung:	70%
Motivation:	85%
Gesamt:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Cobrasoft
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 050 66 / 40 31



Für Action-Fans eine abgemachte Sache: Die Bitmap Brothers haben mit ihrem „Megablast" das Ballerspiel des Jahres abgeliefert. Aber halt! Wir haben ein brandneues Game entdeckt, das locker mithalten kann! Exklusiv für Euch: „Battle Squadron" vom Autor des Superhits „Hybris".



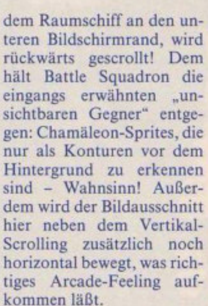
Der Amiga Joker meint: „Battle Squadron würde selbst in der Spielhalle eine gute Figur machen!"



Könnte auch in Miami Vice mitmachen: die entführte Besatzung







Hei, wir legen die Techno-Stadt in Schutt und Asche!







Wäre das Intro eines Spiels das ausschlaggebende Kriterium für dessen Bewertung, dann hätte Battle Squadron die besseren Karten: In bester Cinemaware-Tradition scrollt ein riesiges Raumschiff über den Screen – Schnitt – wir schalten um in die Kommandozentrale, wo die Besatzung in Großaufnahme zu bewundern ist (hach, was für schöne Menschen!). Dazwischen erfahren wir die traurige Vorgeschichte: Seit Jahrhunderten liegt die Menschheit im Clinch mit dem machthungrigen Barrax-Imperium, das das gesamte Universum unterjochen will. Anno Domini 2395 machten sich Commander J.Mayers und seine hübsche Kollegin L.Bergin auf, um Informationen über den Feind auszuspionieren. Die Aktion ging leider in die Hose: Die beiden wurden von den Barrax gefangen genommen, der letzte Funkspruch kam nur noch bruchstückhaft durch den Äther und berichtet von unsichtbaren Raumschiffen. Nun liegt's am Spieler, eine Rettungsaktion einzuleiten und zu sehen, was es mit den unsichtbaren Gegnern auf sich hat...

Xenon II verzichtet auf eine derart oppulente Vorgeschichte. Nur wenige Zeilen im (ansonsten vorbildlichen) Anleitungsheft informieren den Spieler, daß es wieder gegen die üblen Xeniten geht, die diesmal fünf Bomben im Zeitgefüge angebracht haben. Werden sie nicht entschärft, bleibt vom Universum nur noch so wenig übrig, daß man das ruhig den Barrax überlassen könnte. Vorspann gibt's auch keinen, dafür entschädigt die tolle Titelmusik von „Bomb The Bass", großartig umgesetzt von Altmeister David Whittaker. Im eigentlichen Spiel tun sich dann jedoch allerlei Gemeinsamkeiten auf. Grundsätzlich bieten beide Programme vertikales Scrolling und jede Menge Gegner zum Abknallen. Jedoch hat man sich hüben wie drüben einiges einfallen lassen, um sich vom gewohnten Baller-Einerlei abzusetzen: Das herausragendste Merkmal von Megablast ist sicherlich die Tatsache, daß der Spieler hier auch rückwärts zur Sache gehen kann. Mit anderen Worten, stößt man mit dem Raumschiff an den unteren Bildschirmrand, wird rückwärts gescrollt! Dem hält Battle Squadron die eingangs erwähnten „unsichtbaren Gegner" entgegen: Chamäleon-Sprites, die nur als Konturen vor dem Hintergrund zu erkennen sind – Wahnsinn! Außerdem wird der Bildausschnitt hier neben dem Vertikal-Scrolling zusätzlich noch horizontal bewegt, was richtiges Arcade-Feeling aufkommen läßt.

Auch zum Kapitel Extrawaffen ist einiges geboten: In Xenon II tauchen sporadisch Kapseln auf, wenn diese eingesammelt werden, gibt's ein feines Extra für den eigenen Fighter. Daneben lassen alle Feind-Leichen eine kleine durchsichtige Kugel zurück, die dann bare Münze bringt. Etwa in der Mitte jedes Levels taucht ein Shop auf, wo ein grimmiger Außerirdischer die schönsten Extras bereithält: Je nach Kontostand erhält man dort Extraleben, Zusatzenergie, Smartbombs, Seitenlaser und vieles mehr.

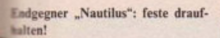
Xenon II

Grafik:	91%
Sound:	88%
Handhabung:	92%
Motivation:	93%
Gesamt:	91%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Image Works/ Bitmap Brothers
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 /5 02 24 63

Spezialität: Besonders bei älteren A-500 Modellen gibt's Ladeschwierigkeiten. Durchhalten, nach dem zweiten oder dritten Anlauf klappt es bestimmt!




Endgegner „Nautilus“: feste drauf-halten!







Battle Squadron – Xenon 2

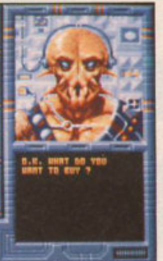






Im Angebot ist nur, was man sich auch leisten kann.







Wer ein Extra nicht mehr gebrauchen kann, hat auch die Möglichkeit, es zum halben Anschaffungspreis wieder zu verkaufen.

Battle Squadron hingegen begnügt sich mit dem bekannten Aufsammeln von Symbolen, die dann bis zu 25 verschiedene Zusatzwaffen (z.B. praktische Suchraketen) bringen. Besonders gefallen hat uns hier die Smartbomb, welche in einem irren „Explosions-Reigen“ alles vernichtet, was sich am Schirm tummelt. Und das ist eine Menge: In Stoßzeiten wirbeln 70 (!) animierte Objekte gleichzeitig über den Screen. Die Gegner greifen aus der Luft oder von Bodenstationen aus an. Viele dieser Stationen sind mit Glasröhren untereinander verbunden, in denen Panzer umherfahren, die dem Spieler das Leben ordentlich schwer machen können.

Doch alle diese Features sind nur zusätzliche Feinheiten, die wahre Stärke beider Programme liegt in der unnachahmlichen Mischung aus Spielbarkeit und optischer Präsentation. Hier wie dort greifen die Gegner in ausgefuchsten Formationen an, und der „Feuerfinger“ kommt wirklich keinen Moment zur Ruhe. Während das Scrolling von Xenon II zwar ausgezeichnet ist, kann doch eine kleine Verlangsamung verzeichnet werden, sobald zu viele Sprites über den Schirm huschen. Battle Squadron hingegen ist in dieser Hinsicht absolut perfekt, dafür garantieren sage und schreibe 60 Bilder pro Sekunde. Die Grafik ist zwar hochklassig und farbenfroh (72 Farben!), jedoch eher konventionell – die urzeitlichen Welten von Xenon aber muß man gesehen haben! Besonders die Schlußmonster sind eine Klasse für sich, das eher technisch angehauchte Battle Squadron setzt hier mehr auf überlange Level – es stehen verschiedene Hintergrundgrafiken mit einer Gesamtlänge von 30 Minuten zur Verfügung! In Sachen Sound haben die Bitmap Brothers die Nase vorne, was da aus den Lautsprechern kommt, ist schlichtweg phantastisch. Hier kann der Konkurrent trotz Abwechslungsreichtum qualitativ nicht mithalten.

Beide Programme warten mit einem Zwei-Spieler-Modus auf, aber nur in Battle Squadron darf man mit einem Kumpel simultan über den Schirm jagen. Dafür erfreut Megablast den gestreßten Universum-Retter mit drei Continues – eine feine Sache, denn das Game ist ein harter Brocken.

Welchem Spiel nun die Krone des Action-Königs gebührt, kann und soll an dieser Stelle nicht geklärt werden. Erstens stand uns für Battle Squadron „nur“ eine Vorabversion zur Verfügung, zweitens sind beide Games großartig – jedes auf seine ganz spezielle Weise. Außerdem, was soll's: Wahre Baller-Freaks kommen ohnedies nicht umhin, sich beide Programme zuzulegen! (ml)

Battle Squadron

Grafik:	89%
Sound:	80%
Handhabung:	94%
Motivation:	93%
Gesamt:	89%

Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Innerprise Software
Bezug: noch offen

Spezialität: Wie gesagt: Als Testmuster lag uns eine Vorabversion vor. Da bis zum endgültigen Release noch einige Zeit vergehen dürfte, kann sich natürlich an den einzelnen Features auch noch etwas ändern ...

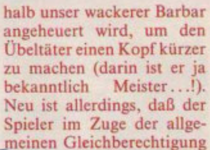


Der Miet-Held kehrt zurück:

Lange genug hat es ja gedauert, nun ist es endlich soweit: Nach den 64er- und ST-Usern dürfen seit kurzem auch wir Amigianer zum fröhlichen Monsterschlachten antreten. Also Leute, holt schonmal die Axt aus dem Keller – der Nachfolger des indizierten Palace-Hits bietet Hack & Slay in Reinkultur!

Die Hintergrundstory zu „Barbarian II" ist ebenso kurz wie abgedroschen: Ein fieser Magier namens Drax (wohnhaft Dungeon Nr 7, unterste Etage links) schikaniert Land und Leute, weshalb unser wackerer Barbar angeheuert wird, um den Übeltäter einen Kopf kürzer zu machen (darin ist er ja bekanntlich Meister...!). Neu ist allerdings, daß der Spieler im Zuge der allgemeinen Gleichberechtigung nunmehr auch wahlweise als Frau Barbar auf Monster-Hatz gehen darf. Blasen wir also zum Halali, die Jagdsaison ist eröffnet:

Im Gegensatz zum Vorgänger präsentiert sich „Barbarian II" als reinrassiges Arcade-Game, in dem es gilt, vier grafisch unterschiedliche Level mit über 50 verschiedenen Screens zu durchforsten, ehe man zum letzten Showdown antreten darf. In jedem dieser Level (von der öden Vulkan-Landschaft über düstere Höhlen geht's in die finsteren Dungeons) tummelt sich eine Vielzahl phantasievoll gestalteter Monster, denen nur mit unterschiedlichen Kampftaktiken beizukommen ist. Aber keine Sorge: passionierte Fighter werden mit den reichhaltig vorhandenen Schlagvarianten und











Liebesgrüße aus dem Neandertal. Immer feste druff!









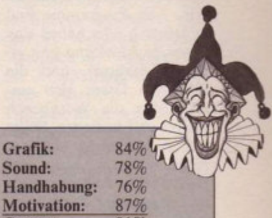




lichen optischen und akustischen Gags (Alleine die Aufforderung zum Einlegen der Datendiskette ist schon fast den Kaufpreis wert...!). Die Statusanzeigen sind übersichtlich, wenn auch etwas karg. Einzig die beiden Helden-Sprites sind nicht jedermanns Sache (besonders die Barbaren-Lady agiert etwas undamenhaft), aber das ist eine Geschmacksfrage.
Fassen wir also zusammen: „Barbarian II" ist ein solides Actionspiel, das man Freunden des Genres uneingeschränkt empfehlen kann. Wer allerdings kein Blut sehen kann und nicht eine gehörige Portion schwarzen Humors mitbringt, sollte besser die Finger von dem Game lassen. Für alle anderen gilt: Beeilung Leute, den berüchtigten „Kopf-Hieb" gibt's immer noch, weshalb ich einen halben Monatsgehalt darauf verwette, daß die BPS schon in den Startlöchern hockt! (ml)

der präzisen Joystickabfrage ihre wahre Freude haben. Neben all der Prügelei sollte man allerdings noch Zeit finden, einen Plan der einzelnen Level zu zeichnen, da es sonst passieren kann, daß man sich im Gewirr der Durchgänge verläuft (kleiner Tip: die Karte immer nach dem schwertförmigen Kompaß am unteren Bildschirmrand ausrichten, erleichtert die Orientierung ungemein!). Auch ist es ratsam, jede Screen aufgesucht zu haben, da es pro Level zwei Gegenstände zu finden gibt, die zur Lösung des Games unerläßlich sind.
Was nun die technische Präsentation des Spiels betrifft, so gibt es daran wenig auszusetzen: sämtliche Hintergründe und besonders die Gegner sind liebevoll gezeichnet, der Sound ist abwechslungsreich und stimmungsvoll, und überall im Spiel wimmelt es von zusätz-

Spezialität: Zwei Disketten, spricht jedoch nur ein Laufwerk an. Highscoreliste nicht abspeicherbar!



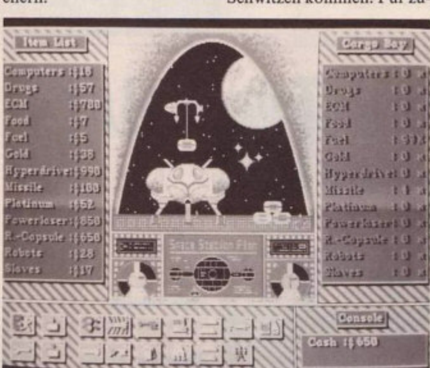
Grafik:	84%
Sound:	78%
Handhabung:	76%
Motivation:	87%
Gesamt:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 67,– DM
Hersteller: Palace
Bezug: Funtastic
Computer Ware
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

DIE PD-BOX

„Glück auf“ für unsere erste Probebohrung im großen Public Domain-Pool. Wer nicht durch die Last seines übervollen Geldbeutels zu Boden gezogen wird, sollte unbedingt mal einen Blick auf diese Seiten werfen. Denn hier präsentieren wir allen Mittellosen, Schulgestreßten und sonstigen Leichtbebörsten günstige Versorgungsmöglichkeiten für stundenlangen Spielspaß.

Beginnen wollen wir mit der Oase-Serie von Wolf Computertechnik, die von sich behauptet, eine Quelle teutonischer Super-Software zu sein. Alle Programme sind in Deutsch oder haben eine deutsche Anleitung (mit einer Ausnahme), und die Disketten lassen sich einfach über die Workbench starten und bedienen. Sollte das einmal nicht klappen, nicht verzagen, einige der Oase-Perlen verfügen nämlich sogar über Auto-Boot; lassen sich also noch komfortabler an die „Freundin“ verfüttern. Für schlappe DM 10.- (auch hier gibt's allerdings Ausnahmen) könnt Ihr Euch ein garantiert virusfreies Exemplar sichern.



Return to Earth

Auf Oase 1 finden wir gleich einen „Hammer“ aus dem PD-Pool. „Return to Earth“, der Klassiker für alle, die von Programmen wie „Elite“ oder „F.O.F.T.“ niemals genug bekommen können, ist der absolute Verkaufshit dieser Serie. In dem komplexen Weltraum-Strategie-Handelsspiel schlüpft man in den Anti-G-Anzug von Golan Trevize (Isaac Asimov läßt grüßen), der mal etwas von einem „Blauen Planeten“ namens Erde gehört hat und jetzt der Wiege der Menschheit einen Besuch abstatten will. Doch wo war sie nur, wo war sie nur ...?

Vier Galaxien mit unzähligen Planeten stehen zur Auswahl, da kann man schon ganz schön ins Schwitzen kommen. Für zusätzliche Aufregung sorgen angriffslustige Weltraumpiraten, die friedliebenden Sternenhändlern das Leben ordentlich schwer machen können. Als solcher verdienst du nämlich deine Brötchen für die Marschverpflegung; aggressive Gemüter können allerdings auch auf Kopfgeldjäger umschulen. So nebenbei muß freilich das eigene Raumschiff noch ordentlich aufgemotzt werden, um allen Gefahren trotzen zu können.



Die Grafik ist voll in Ordnung, und auch der Digi-Sound kann sich hören lassen. Preis für Programm und achtseitige deutsche Anleitung: DM 20.–. Sinnigerweise ist das Programm selbst Shareware, d. h. es darf frei weitergegeben und kopiert werden, solange die Diskette im Originalzustand verbleibt. Die Anleitung ist davon allerdings ausgenommen! Bei Amigas mit 512K sollte ein eventuell vorhandenes externes Laufwerk abgeschaltet werden.

Enterprise & Alf

Während unseres Hyperraumflugs durch die Oase-Reihen blinken jetzt zwei nebeneinanderstehende Oase-Sterne auf, die wir jedoch nur kurz umkreisen wollen. Gleich drei Disketten umfaßt die einzige englischsprachige Ausnahme, Oase 21. Da läßt sich für DM 20.- Besonderes vermuten. Und tatsächlich: Das Game namens „Star Trek“ ist eine prächtig digitalisierte Spielumsetzung des TV-Evergreens „Raumschiff Enterprise“. Außer 1MB RAM benötigen Spock-Fans eiserne Geduld beim ewigen Dis-



kettenwechsel.
Auch Oase 22 hat mit einer Fernsehserie zu tun, hier kommen die ALF-Freaks auf ihre Kosten. Unter der Bezeichnung ALF-Demo gibt der pelzige Außerirdische einen Song in englischer Originalfassung als Digi-Sound zum besten (wahre ALF-Kenner wissen: es ist just jenes Lied, das der kuschelige Alien für seine angebetete Lynn geschrieben hat!). Zum Angucken steht derweil ein hübsches ALF-Portrait im Speicher.

Blizzard

Setzen wir wieder zur Landung an. Dabei ist schweres Bordfeuer angesagt: Oase 27 enthält ein erfrischendes Ballergame namens Blizzard. Grafisch recht ansprechend aufgemacht und mit einem Super-Titelsong unterlegt, geht es in diesem horizontal scrollenden Actionspiel den außerirdischen Raumschiffen an den Kragen. Bei der tierischen Geschwindigkeit, mit der es hier abgeht, kann der Joystick schon mal ins Qualmen kommen! Das supersofte Scrolling garantiert jede Menge Baller-Spaß – hier könnte sich so mancher Programmierer von Vollpreisprogrammen noch ein Scheibchen abschneiden.
Zur Sache: Jede komplett abgeschossene Angriffsreihe bringt 300 Bonuspunkte. Schaffst du gleich drei hintereinander, jubelt dein Score über weitere 1.500 Pünktchen, das sogenannte Special. Den nächsten Level erreicht man bei 10.000 Punkten, alle 30.000 Punkte kommt ein Extraschiff hinzu. Gutes Zielen ist gefragt, da nur zwei Schuß gleichzeitig unterwegs sein können. Besondere Bedeutung haben die beiden Leuchtdioden rechts und links neben der Life-Anzeige: Blicken sie dich mit grünen Augen an, kannst du unbekümmert in der Landschaft herumfetzen. Zeigen sie allerdings rotes Licht, ist ein Überfliegen der Hindernisse nicht anzuraten, es würde den schmerzlichen Verlust eines Schiffes bedeuten. Freunde einer gepflegten Ballerei finden in „Blizzard" eine preiswerte Alternative zu kommerziellen Programmen, die darüberhinaus einiges an Übung und Fingerspitzengefühl vom Spieler verlangt. So ganz nebenbei enthält das Spiel noch einige Musikstücke, die wohl der Entspannung zwischen den einzelnen Kampfphasen dienen sollen. Allerdings auch hier wieder eine Ausnahme von der Regel: „Blizzard" läuft nur mit 512K (A2000 braucht NoFastMem) und wird vom CLI aus gestartet.

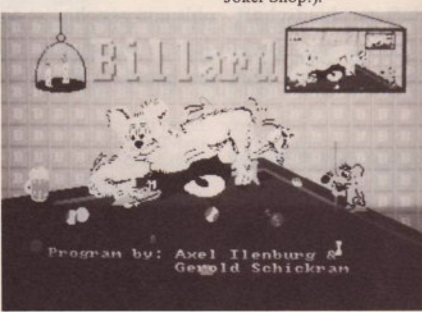
Moria

So langsam nähern wir uns dem Ende des Oase-Systems, wo nochmals zwei Highlights auf uns warten. Auf Oase 30 finden wir ausgedehnte Dungeons, Magie und Schätze. Das klingt nach Rollenspiel, und dem ist auch so. „Moria" heißt dieses Wahnsinnsgame, das ebenso komplex ist wie die zigseitige Anleitung, die sich auf der Diskette befindet und exklusiv von Wolf angefertigt wurde. Daher darf sie auch nicht mitkopiert werden, was irgendwie ein ziemlicher Blödsinn ist. Sei's drum, das Spiel selbst stimmt wiederum versöhnlich, aber Achtung: Man be-

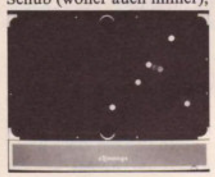


nötigt mindestens 1MB Speicher, sonst ist die Fackel schon aus, ehe sie entzündet ist.
Grafisch zwar nicht überwältigend (ist bei Ultima ja auch nicht der Fall), präsentiert sich „Moria" dennoch als Rollenspiel der hohen Schule. Wie so oft geht es darum, einen üblen Erzschurken (Balrog heißt der Kerl, wer ihn nicht kennt, schlägt bei Tolkiens „Herr der Ringe" nach) in den Verliesen unterhalb einer Stadt zu lokalisieren und letztendlich in einem großen Showdown zu vernichten. Das Spiel ist quasi eine komplexe Fortsetzung von Hack und Larn, ein Solo-Rollenspiel mit drei einstellbaren Spielmodi.

Billard



Als letzten Stern unserer Rundreise möchte ich noch „Billard" auf der Oase 35 vorstellen. Hier darf man sein Geschick endlich auch mal gegen einen menschlichen Gegner versuchen, denn für alle Modi (Carambolage, Dreiband und Pool) ist auch eine Zwei-Spieler-Option vorhanden.
Das Stoßen ist allerdings ziemlich gewöhnungsbedürftig, auch scheint der Tisch etwas übertemperiert: Die Kugeln rollen ewig lang und erfahren teilweise noch während des Laufs einen Schub (woher auch immer),

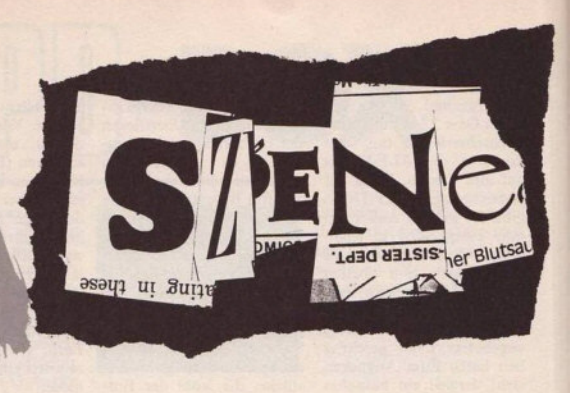


der sie wieder auf Trab bringt. Trotz der kleinen Programmierfehler ist „Billard" ein recht unterhaltsames Game, wenigstens für eingefleischte Freunde dieses Sports. Zumindest mildert es bei allen Billard-Süchtigen die Wartezeit bis zur Anschaffung einer besseren Alternative (kleiner Tip: seht Euch doch einmal den Test von 3D-Poolbillard in diesem Heft an und werft unbedingt einen Blick in den Joker-Shop!).

So, damit ist unser Rundflug beendet. Dies war natürlich nur ein kleiner, wenn auch feiner Auszug aus der Oase-Serie, die neben Spielen auch eine Menge sinnvoller Anwendungsprogramme bietet. Tatsächlich findet sich hier Nützliches für fast alle Zwecke, PD-Freunde sollten getrost einen genaueren Blick riskieren.
In der nächsten Ausgabe gehen wir zum Angeln und werden von Fischer-Fritzes frischesten „Fishs" kosten. Auch dort werden wir hoffentlich wieder eine Menge Spielbares für Euch finden. So long und Petri Heil. (wh)

Bezugsadresse:
Wolf Computertechnik
Deipe Steige 187
4420 Coesfeld
Tel: 02541/2874





Ein Szenebericht in einer Spielezeitschrift? Gehört so etwas überhaupt in ein halbwegs seriöses Blatt?? Wir meinen: Die sogenannte „Szene" ist nunmal fester Bestandteil der Softwarelandschaft – ob's nun genehm ist oder nicht. Deshalb haben wir einen V-Mann vor Ort, der ab sofort in jeder Ausgabe die heißesten News und Facts aus der Amigaszene berichten wird. Hier und heute die Premiere: Dr.Freak, bitte melden . . .!

Hand auf's Herz: Wer von Euch hat wirklich noch nie eine Raubkopie in Händen gehabt? Na also! Trotzdem: Es ist und bleibt illegal. Gerade deshalb wird zu diesem Thema eine Menge geschrieben und gelabert, das meiste davon ist Schrott. Da wir jedoch wissen sollten, wovon wir reden, startet meine Berichterstattung mit einem kleinen Überblick. Sozusagen von Anfang an . . .
Drehen wir die Uhr um ein paar Jahre zurück, in die Blütezeit des guten alten VC 64. Einige wenige Freaks konnten mit ihrem Rechner gut genug umgehen, um den Kopierschutz von beliebten Spielen zu entfernen; anfänglich tatsächlich nur, um den engen Freundeskreis kostenlos mit aktuellen Programmen zu versorgen. Man gab sich klangvolle Namen wie „German Cracking Service", „Jedi" oder „Section 8", war stolz auf die eigenen Kenntnisse und betrachtete die Sache im übrigen als unterhaltsames Gesellschaftsspiel. Um sich gegenüber der sprunghaft anwachsenden Konkurrenz abzugrenzen, wurden immer wieder neue Ideen aufgebracht: Die ersten Intros (Cracker-Vorspänne) und Trainer-Versionen (unendlich viele Leben) erblickten das Licht der Welt.
Als dann 1985 die 16 Bit-Computer auf den Markt drängten, dauerte es natürlich nicht lange, bis die zwischenzeitlich schon recht umfangreich gewordene Szene die neuen Wunderrechner für sich entdeckte. Gruppen wie „ECA", „HQC" und „Unit A" machten von sich reden – viele ehemalige Mitglieder dieser Vereinigungen arbeiten übrigens längst ganz legal als Programmierer oder haben gar eine eigene Softwarefirma. Doch aus dem Spiel wurde langsam Ernst, die sogenannten „Spreader" (Verteiler) hatten inzwischen entdeckt, daß sich mit Raubkopien eine schöne Stange Geld verdienen läßt. Der „enge Freundeskreis" war bald vergessen, über Kleinanzeigen in entsprechenden Magazinen wurden (und werden) die Cracks gegen bare Münze ans „gemeine Volk" verhökert. Gewiefte Geschäftemacher, wie der inzwischen fast legendäre „Headbanger", stellten sich auf diese Weise Monat für Monat Beträge zusammen, wie sie mit legalen Mitteln kaum zu verdienen sind. Aber wo es um richtiges Geld geht, da ist meist auch die Polizei nicht weit . . .

Die Beamten hatten leichtes Spiel: Bei Hausdurchsuchungen stieß man zumeist auf völlig verdutzte und zudem oft sehr junge Gesichter. Das massive Vorgehen der Justiz brachte das empfindliche Gleichgewicht der Szene gehörig ins Wanken und hatte einen rigorosen Wandel zur Folge: Die weniger stabil strukturierten Gruppen schmissen bald das Handtuch, übrig blieben jene Namen, die heute das Bild der Szene prägen: „Black Monks", „Quartex" oder „Paranoimia", um nur einige zu nennen. Diese Gruppen haben mit den „Einmannbetrieben" aus den 64er-Tagen kaum noch etwas gemein: 20 - 30 Mitglieder sind die Norm, jeder hat seinen speziellen Aufgabenbereich. Da gibt es Cracker (oft mehrere, um die wachsende Originalflut zu bewältigen), Swapper (sind für's Tauschen zuständig), Intro-Grafiker und Komponisten und natürlich jene, die die Originale besorgen.

So, das war ein erster und aus Platzgründen ziemlich grober Überblick. In den kommenden Folgen wollen wir uns mit Feinheiten wie Copy-Parties oder den (zum Teil schon sehr harten!) Tricks der Szene-Jungs auseinandersetzen.

Bis dann, und immer schön sauber bleiben,
Euer

Dr. Freak



Der große Joker-Wettbewerb:



Los geht's mit unserem verrückten Preisausschreiben für verrückte Leute! Die besten Chancen auf einen unserer (ebenfalls ziemlich verrückten) Gewinne haben alle, die sonst auch nicht unbedingt benachteiligt sind: nämlich Boys & Girls mit besonders frechem Mundwerk!



Bevor wir Euch nun verraten, was Ihr alles an Gewinnen einheimsen könnt, erklären wir erstmal die Spielregeln – wie in der Schule: erst die Arbeit, dann das Vergnügen.

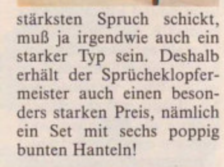
Also, wir haben uns das so vorgestellt: Wir stellen eine dämliche Frage in den Raum, und Ihr sollt darauf eine möglichst noch dämlichere Antwort finden. Einfach, oder? Naja, sooo einfach ist es nun auch wieder nicht, denn erstens soll Eure Antwort nicht nur dämlich sondern auch witzig sein, und zweitens darf sie nicht länger als maximal zwei Zeilen (ein bis zwei Sätze) sein. Wir werden uns dann durch den Berg Eurer Zuschriften wühlen und in einer demokratischen Redaktionsabstimmung (jeder Redakteur erhält eine halbe, der Verleger hingegen drei Stimmen) die fünf markigsten Sprüche auswählen. Diese präsentieren wir dann voller Stolz im Heft 1/90 der staunenden Öffentlichkeit.

So, ehe wir Euch noch weiter mit ausschweifenden Regelerläuterungen langweilen, hier die Frage aller Fragen:

Was ist der entscheidende Unterschied zwischen dem Amiga und dem Atari ST?

Zugegeben, die Frage an sich ist schon ein bißchen gemein, aber wir Redakteure sind nunmal ein bösartiges Völkchen (hihi). Wie auch immer, kommen wir endlich zum Lohn der Mühe:

Derjenige, der uns den stärksten Spruch schickt, muß ja irgendwie auch ein starker Typ sein. Deshalb erhält der Sprücheklopfermeister auch einen besonders starken Preis, nämlich ein Set mit sechs poppig bunten Hanteln!



Als zweiter Preis winkt eine besondere Überraschung: Der Vizemeister erhält von uns zwei Eintrittskarten zu einem Rockkonzert seiner Wahl. Dort kann er dann mit Begleitung einmal so richtig „die Sau rauslassen".

Auch der dritte in der Wertung hat schließlich keine ruhige Kugel geschoben, deshalb bekommt er sein eigenes Mini-Pool-Billard, wo er dann doch in aller Ruhe seine eigenen Kugeln schieben darf.

Der Beleger des vierten Platzes hätte sich ruhig ein bißchen mehr anstrengen können, dann wäre er zumindest dritter geworden. Das bedeutet Training und deshalb gibt's einen tollen AMIGA JOKER-Jogginganzug (zum Trainieren bestens geeignet!).



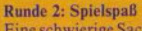
Für den fünften im Bunde haben wir dann noch eins unserer beliebten AMIGA JOKER-T-Shirts bereitgelegt. Besser als garnix, gell?

Wer einen dieser tollen Preise einsacken möchte, der braucht nichts weiter zu tun, als seinen Spruch auf eine Postkarte zu schreiben und spätestens bis zum 1.12.1989 (Einsendeschluß!) an folgende Adresse zu schicken:

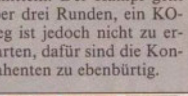
Joker Verlag
Kennwort: „Sprücheklopfer"
Untere Parkstraße 67
8013 Haar
Deutschland

Übrigens: Der Rechtsweg ist wegen Bauarbeiten gesperrt und damit ausgeschlossen. Umleitung über den Holzweg.

AMIGA



Wer bei dem Begriff „Spiel-Konsole" immer noch an die alten Telespiele von Atari oder Intellevision denkt, befindet sich auf dem komplett falschen Dampfer. Die starken Konsolen der neuen Generation erreichen in technischer Hinsicht problemlos Amiga-Niveau. Aber technische Brillanz ist bekanntlich nicht alles, wir wollen anhand der verschiedensten Kriterien den Gesamtsieger ermitteln. Der Kampf geht über drei Runden, ein KO-Sieg ist jedoch nicht zu erwarten, dafür sind die Kontrahenten zu ebenbürtig.

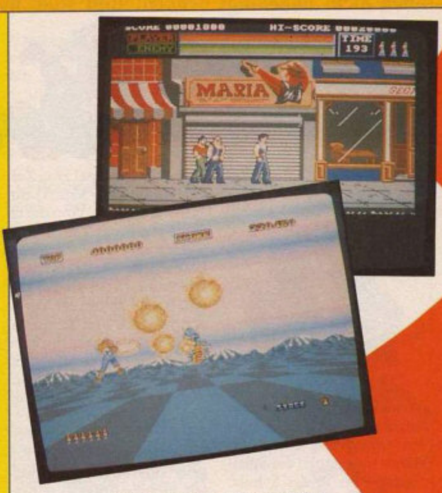






Runde 1: Die Technik
Nun, sowohl die PC-Engine als auch das Mega Drive sind in nullkommanix installiert: AC/DC-Adapter einstöpseln und an das Netz hängen, dann das Monitorkabel in den Antenneneingang eines x-beliebigen Fernsehgeräts stecken – fertig! Hier offenbart sich allerdings schon der erste Schwachpunkt: Wer seine Konsole an einem hochauflösenden Monitor betreiben will, muß zurück ins Fachgeschäft und einen speziellen Adapter besorgen. Der Weg lohnt jedoch allemal, was man spätestens dann feststellt, wenn die erste Spiel-Cartridge im Gerät steckt. Was dem User nämlich an geballter Grafik-Power geboten wird, ist schon vom Allerfeinsten!
Da tummeln sich in nahezu jedem Game Unmengen von meist überdimensional großen Sprites auf dem Screen; alles ohne das geringste Ruckeln oder Flackern. Auch in Sachen Farbenpracht brauchen sich die japanischen Spielgeräte vor der „Freundin" nicht zu verstecken, im Gegenteil, Konsolen-Spiele sind oftmals fast schon zu bunt. Nur beim Sound hat der Amiga eindeutig die Nase vorne: Obwohl nahezu alle fernöstlichen Games über eine Auswahl von verschiedenen Musikstücken verfügen, klingen die Melodien doch allesamt etwas blechern und sprechen zudem geschmacklich eher asiatische Ohren an.
Bilanz der ersten Runde: Selbst wenn zusätzlich der Umstand ins Feld geführt wird, daß beide Konsolen nur mit japanischer Beschreibung ausgeliefert werden, muß der Amiga doch einen kleinen Punkt-Nachteil in Kauf nehmen.

Runde 2: Spielspaß
Eine schwierige Sache: Zwar steht uns Amigianern eine ungeheure Masse an Spielen zur Verfügung, mit der die vergleichsweise kaum vorhandene Auswahl an Konsolen-Modulen absolut nicht mithalten kann; jedoch ist es für unsereins schon recht schwierig, die wenigen hochklassigen Programme aus diesem Wust auszufiltern. Konsolen-Fans haben es da besser, nahezu jedes der angebotenen Games schlägt sein Amiga-Pendant in Sachen Spielbarkeit um Klassen! Während z.B. „Space Harrier" am Amiga ein Graus ist, glaubt man bei der Sega-Version direkt in der Spielhalle zu sitzen – einfach phantastisch! Gleiches gilt für „Thunder Blade" oder „Vigilante", wo ebenfalls die Konsolen-Versionen weit eher zu begeistern wissen als ihr jeweiliges Amiga-Gegenstück. Die rühmliche Ausnahme von der Regel ist „R-



Die Screenshots beweisen es: Weder die PC-Engine noch das Mega Drive stehen dem Amiga in Sachen Grafik nach.

Eben erst hat sich der Amiga – nach langem und mühevollem Kampf gegen den Erzrivalen Atari ST – seinen Platz als Spiel-Maschine Nummero Uno erobert, da droht auch schon die Entmachtung durch die „gelbe Gefahr": Spätestens seit dem Erscheinen von NECs „PC-Engine" und Segas „Mega Drive" spielen auch japanische Konsolen in der Oberliga mit! Die Zeit ist reif für einen Schaukampf; mal sehen, ob es die Herausforderer mit dem Champion aufnehmen können.





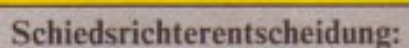


Type"; beide Versionen sind großartig, trotzdem spielt sich der Baller-Klassiker am Amiga noch etwas besser als auf der PC-Engine.

Adventure- oder Rollenspiel-Fans werden hingegen mit den Konsolen wenig Freude haben, sind diese doch naturgemäß (zumindest bis jetzt) überwiegend für reinrassige Actionspiele reserviert (Übrigens auch hier fast ausschließlich japanische Anleitungen, aber wer braucht zum Ballern schon eine Anleitung?). Um das Unentschieden in dieser Runde komplett zu machen, muß gesagt werden, daß der Konsolen-Besitzer zugunsten eines sogenannten „Joypads" auf seinen geliebten Joystick verzichten muß. Für viele ein schmerzlicher Verlust, da die „Daumensteuerung" zwar exakt, aber eben nicht jedermanns Sache ist.

Runde 3: Marktlage

Tja, im Finish entscheidet der Amiga den Kampf eindeutig für sich: Obwohl beide Konsolen mit einem Anschaffungspreis von knapp DM 500.- (incl. 1 Joypad, excl. Adapter) den Amiga um die Hälfte unterbieten, ist ihr Verbleiben auf dem Markt noch lange nicht gesichert. Denn trotz aller Qualitäten haben die Geräte doch zwei entscheidende Nachteile! Erstens kann man mit einer Konsole eben ausschließlich spielen, während der Amiga seinen Usern praktisch die ganze Welt der Computertechnologie zu Füßen legt. Zweitens ist eine Cartridge nicht kopierbar, d.h. es existieren keinerlei Raubkopien. Ehe nun die gesamte Softwareindustrie über mich herfällt, ein Wort zur Erklärung: Der Amiga ist nicht zuletzt deshalb so weit verbreitet, weil nahezu jeder Schüler, sobald er sich Gerät und Monitor gekauft hat, jemanden kennt, der ihm kostenlos ein sattes Anfangskontingent an Software zur Verfügung stellen kann. Was aber nützt die preisgünstigste Konsole, wenn man sich hinterher keine Programme (liegen immerhin zwischen DM 100.- und DM 140,-) mehr leisten kann? Nichts! Eben. Deshalb ist es bis heute immer noch fraglich, ob sich die modernen Telespiele wirklich endgültig am heiß umkämpften Spiele-Markt etablieren können.



Schiedsrichterentscheidung:

Wie erwartet, gewinnt der Amiga klar nach Punkten. Gottlob! Dennoch: Weihnachten steht vor der Tür, und wer seinen Wunschzettel an das Christkind noch nicht abgeschickt hat, sollte nicht versäumen, die PC-Engine oder das Mega Drive (dem ich persönlich den Vorzug gebe) mit darauf zu schreiben. Denn die optimale Lösung für jeden wahren Spiele-Freak lautet nicht Amiga oder Konsole, sondern eindeutig Amiga **und** Konsole!!! (ml)



Ob Autorennen auf der PC-Engine oder fröhliche Monster-Hatz am Mega Drive: spielerisch ist es meistens ein Genuß!



	Amiga	PC-Engine	Mega Drive
Grafik	sehr gut	super!	super!
Sound	super!	gut	sehr gut
Spielbarkeit	gut	super!	super!
Softwareangebot	super!	schlecht (ca. 35 Programme)	miserabel (ca. 9 Programme)
Erweiterungsmöglichkeiten	super!	miserabel	miserabel
Preis für Hardware	ca. 980,– DM (A 500)	ca. 490,– DM	ca. 490,– DM
Preis für Software	ca. 39,– DM bis ca. 99,– DM	ca. 89,– DM bis ca. 109,– DM	ca. 109,– DM bis ca. 139,– DM
Bezugsquelle	Commodore-Fachhandel	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 0 89 / 5 02 24 63	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

TIMES of LORE

TEST









Der Klassiker „Fairy Tale Adventure" hat einen würdigen Nachfolger gefunden, nicht alleine der Vorspann erinnert hier an das Vorbild. Neuerungen allerdings bei der Spielfigur: Ritter, Barbar oder Amazone (die Emanzipation ist mittlerweile bis in die entlegensten Fantasy-Königreiche vorgedrungen!) stehen zur Wahl. Wir befinden uns im Königreich Albareth, das sich von blutrünstigen Barbaren umringt sieht. Der Hochkönig Valwyn weilt leider gerade im Ausland, so daß ein wagemutiger Abenteurer (das bist natürlich DU!) schleunigst die drei mächtigsten magischen Gegenstände des Landes ranschaffen muß. Also, nix wie raus aus der muffigen Bude und rein ins pralle Heldenleben!

Der Bildschirm präsentiert sich aufgeräumt: Die Menüleiste mit den üblichen Befehlen (Sprechen, Untersuchen, ins Säckchen schauen, etc.) wird per Spacetaste aktiviert, rechts auf dem Screen befindet sich unser Lebenslicht, eine überdimensionale Kerze. Leider ist dadurch das Grafik-Fenster ein bißchen zu klein ausgefallen.

Jede Menge Scrolls, Potions, Waffen, Dungeons, Gegner und ein riesiges Spielfeld machen das joystickgesteuerte Action-Rollenspiel zum Vergnügen. Wenn nur der klappernde Sound nicht so schrecklich nerven würde... (wh)

Der Amiga Joker meint:
„Times of Lore bietet solides Rollenspiel-Vergnügen. Ein legitimer Nachfolger des Klassikers Fairy Tale Adventure!"

Grafik:	69%
Sound:	48%
Handhabung:	66%
Motivation:	76%
Gesamt:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ?
Hersteller: Origin
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01 / 60 70

Spezialität: Die getestete Vorabversion hatte noch keine Save-Funktion. Bis zum Erscheinen der Endversion gelten alle Bewertungen nur unter Vorbehalt.

Tari tara, nu' iss sie da: die lange erwartete Amiga-Umsetzung des 64erErfolgs. Jedenfalls beinahe: Ganz ist das Ding leider noch immer nicht fertig (Save-Option fehlt), aber wir haben eine bereits spielbare Vorabversion für Euch angeschaut.

GEMINI WING

„Stirb, mutierter Weltraum-Abschaum!" – verständlich, daß diese Schlagzeile in der Galaktozeitung einigen Ärger beim Durchschnitts-Marsianer auslöste. Der Gemini Wing-Jäger, vollgestopft mit dem allerletzten Techno-Schrei aus Japan, ist auch längst einsatzbereit, um den bösen Worten ebensolche Taten folgen zu lassen.

Also, nichts wie rein in den Fighter und hopp, hopp mal wieder die Erde gegen den Rest der Galaxis verteidigen. Man merkt schon, der 3759. Vertreter der Gattung „Horizontal-scrollendes Ballerspiel mit Extrawaffen" ist da!

Technisch ist Gemini Wing durchaus gelungen: Die Amiga-Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, alle Features der Automatenversion (Tecmo) rüberzubringen – mit Erfolg! Der Bildschirm scrollt sahneweich, und schier unglaubliche Sprite-Massen huschen über den Monitor. Die Grafik ist fast ebenso farbenfroh wie beim Arcade-Original, und die zahlreichen Musikstücke entschädigen für das Fehlen umwerfender Soundeffekte. Erwähnenswert sind auch die originellen Extrawaffen (wie z.B. der „Scheibenwischer des Todes"), die man zudem beim Zwei-Spieler-Modus seinem Kollegen auch stibitzen kann – ein diebischer Spaß! Spielerisch reißt Gemini Wing allerdings keine großen Bäume aus. Die irren Extras überdecken eben nicht, daß das eigentliche Spiel meist nur mit der „Augen-zu-und-durch"-Taktik zu bestehen ist.

Resümee: Eine gelungene Automaten-Adaption für mehrere Spieler, für Einzelkämpfer erscheint es mir dagegen hie und da zu wirr. (Frank Matzke)



Ballervergnügen: Angreifer in Hülle und Fülle plus attraktive Endgegner.



Der Amiga Joker meint:
„Irre Extrawaffen und ein starkes Duo-Modus machen Gemini Wing zu einem tollen Action-Doppel!"

Grafik:	76%
Sound:	72%
Handhabung:	69%
Motivation:	71%
Gesamt:	72%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: The Sales Curve/Virgin
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Das Game kann mit einer ausgeflippten Hintergrundstory (leider nur in Englisch), einem Zwei-Spieler-Simultanmodus und einer Continue-Option (dreimal) aufwarten.





ATTACK+++COUNT--987654321++ABORT

CONFLICT: EUROPE

„Dieses Programm ist allen Menschen dieser Welt gewidmet, in der Hoffnung, daß ein solches Game niemals in Wirklichkeit gespielt werden muß!“ Eine Simulation, die mit solch ergreifenden Worten aufwartet, und sich dann noch mit einem auf Europa begrenzten Atomkrieg beschäftigt, läßt auch den abgebrühtesten Spiele-Redakteur am schlechten Geschmack der Hersteller verzweifeln.

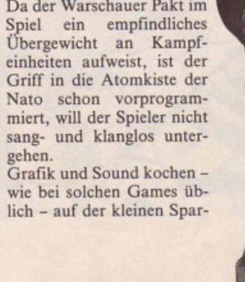


Zur Begrüßung empfängt den Spieler denn auch das digitalisierte Bild einer Mutter, deren Kind „Mammi, ich habe Angst“ schluchzt. Schlimmer geht's nimmer! Anlaß zur Sorge bietet die Situation allerdings genug, schließlich wird davon ausgegangen, daß soeben der dritte Weltkrieg ausgebrochen ist. Schauplatz: Mitteleuropa (BRD/DDR), diverse Szenarien mit unterschiedlichen Anfangsbedingungen stehen zur Verfügung.

Wir befinden uns im Hauptquartier, in der relativen Sicherheit eines Bunkers. An der Wand hängt die Karte des Kriegsschauplatzes, darunter befindet sich ein Strip Display (Fernschreiber) – man will ja auf dem laufenden sein. Desweiteren sind noch einige Monitore (Kommando-Terminals) zu sehen, die uns verschiedene Einsatzmöglichkeiten bieten. Hier lassen sich Luftangriffe planen; chemische, biologische oder atomare Waffen einsetzen, der Nachschub koordinieren, sowie die Bevölkerungszahl samt Verstrahlungsrate ablesen. Kurz gesagt alles, was ein moderner General so braucht, um erfolgreich zu Felde zu ziehen. Aber auch ein diplomatisches Terminal wurde nicht vergessen – nur, Waffenstillstand bietet ja doch keiner an.

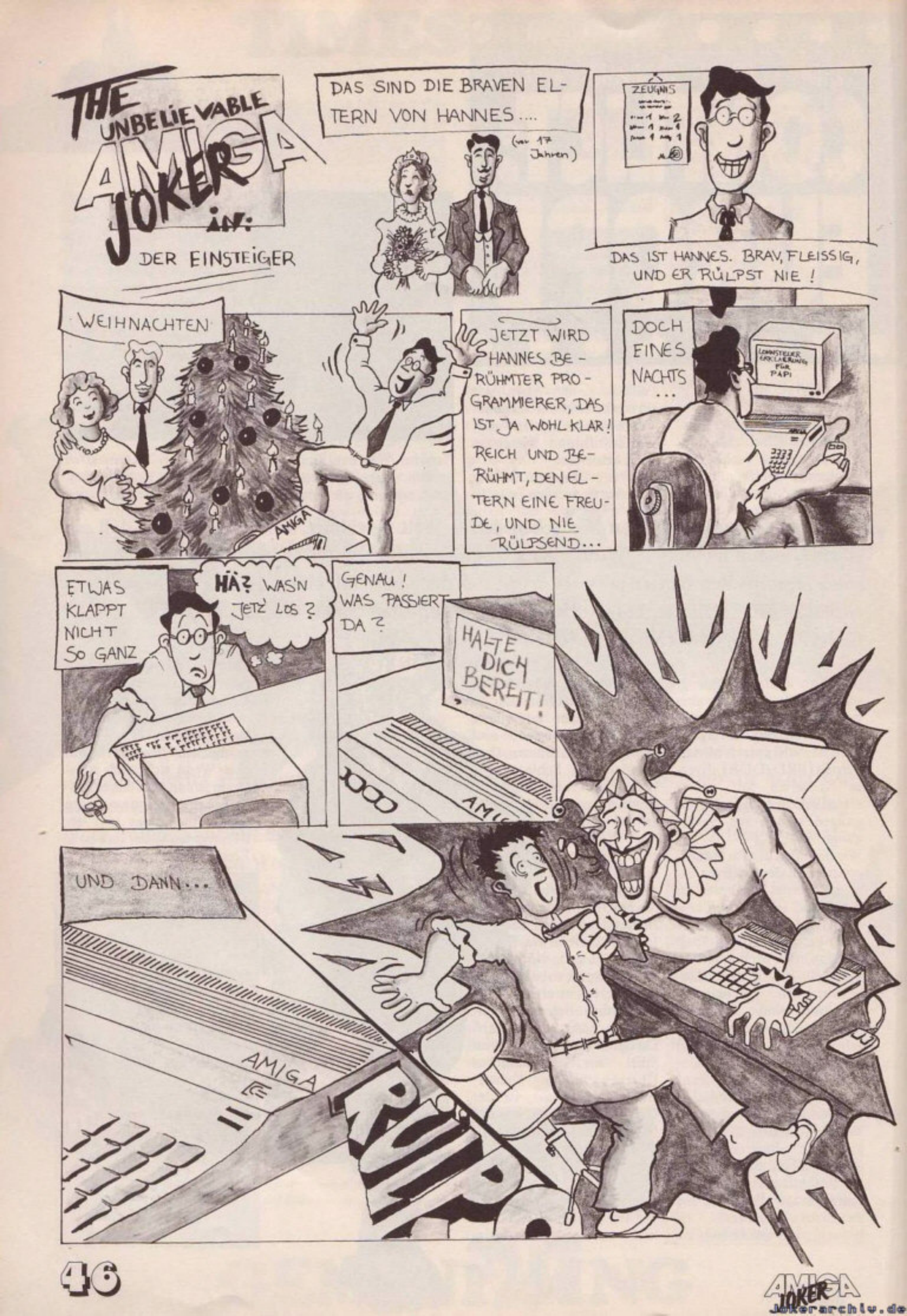
Auf der besagten Übersichtskarte werden sämtliche Einheiten durch blaue bzw. rote Quadrate dargestellt, die dann mit einem Kampfauftrag versehen und bewegt werden müssen. Daß gerade eine Schlacht im Gange ist, erkennt man am Blinken und Rattern, dann erfolgt eine Verlustaufstellung. Auffallend ist die geringe Zahl an Kampfeinheiten, anscheinend gibt es nur wenige Großverbände. Auf die Marine wurde ganz verzichtet, und der Einsatz der Luftwaffe bleibt ein Rätsel. Beides Mängel, die sich ein Strategiespiel, sobald es sich selbst hochtrabend als Simulation bezeichnet, eigentlich nicht leisten darf. Da der Warschauer Pakt im Spiel ein empfindliches Übergewicht an Kampfeinheiten aufweist, ist der Griff in die Atomkiste der Nato schon vorprogrammiert, will der Spieler nicht sang- und klanglos untergehen.

Grafik und Sound kochen – wie bei solchen Games üblich – auf der kleinen Sparflamme. Was den Sinn der ganzen Angelegenheit betrifft; nämlich die mit dem Einsatz von Kernwaffen auf einem „modernen“ Schlachtfeld verbundenen Risiken, Gefahren und „Nutzen“ (???) zu verdeutlichen – nun, da spricht das Bild des Superkillers im Terminator-Look, das in bunten Farben am Cover prangt, eine deutliche Sprache! Wenn sich auch sonst kaum jemand für dieses kruse Machwerk interessieren dürfte, die Jungs von der BPS werden sicher ihre helle Freude damit haben ... (wh)



Spezialität: Wer meint, daß er das Ding haben muß, sollte sich beeilen: Die BPS hockt sicherlich schon in den Startlöchern! Das Programm wird mit umfangreicher deutscher Anleitung geliefert.

Grafik: 56%
Sound: 58%
Handhabung: 60%
Motivation: ? %
Gesamt: 58%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Mirrorsoft (PSS)
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463


THE UNBELIEVABLE AMIGA JOKER in:
DER EINSTEIGER
DAS SIND DIE BRAVEN ELTERN VON HANNES....
(vor 17 Jahren)
ZEUGNIS
DAS IST HANNES. BRAV, FLEISSIG, UND ER RÜLPST NIE !
WEIHNACHTEN
AMIGA
JETZT WIRD HANNES BERÜHMTER PROGRAMMIERER, DAS IST JA WOHL KLAR!
REICH UND BERÜHMT, DEN ELTERN EINE FREUDE, UND NIE RÜLPSEND...
DOCH EINES NACHTS ...
FÜR PAPI
ETWAS KLAPPT NICHT SO GANZ
HÄ? WAS'N JETZ LOS?
GENAU! WAS PASSIERT DA?
HALTE DICH BEREIT!
AMIGA
UND DANN...
AMIGA
RÜLP



EINIGE MUSS MAN WOHL ZU IHREM GLÜCK ZWINGEN ...
... UND JETZT ERFÄHRT UNSER JUGENDLICHER HELD, WAS SEIN AMIGA AM BESTEN KANN...
ALAR
DASS EXTREME ERFAHRUNGEN DIESER ART SELBST DEN PHANTASIELOSESTEN AUCH EXTREM VERÄNDERN, KANN SICH WOHL JEDER LEBHAFT VORSTELLEN. UND SO KAM ES ...
... DASS DER ERSTE WEIHNACHTS-FEIERTAG DOCH NOCH GANZ IN-TERESSANT WURDE.
RÜLPSS
END
by ZEP !

Da wäre zum ersten der vielfach ausgezeichnete Verkaufshit Falcon von Spectrum Holobyte, zu dem nun die erste Mission Disk erhältlich ist. Im Gegensatz zur „Grundausstattung" düsen Besitzer der Erweiterungsdiskette nunmehr durch eine sattgrüne Landschaft. Allerlei neue Einzelheiten, wie z.B. Ölraffinerien und Fabrikgebäude erfreuen das Auge. Vorbei auch die (relativ) gemächlichen Zeiten, als voneinander unabhängige Missionen nacheinander abgehakt werden konnten. Jetzt heißt's, ständig ein wachsames Auge auf den heimischen Flughafen zu werfen, da dieser sonst vom Gegner überrannt wird. Für eine zusätzliche Herausforderung im Luftkampf sorgen neuerdings feindliche Fighter vom Typ MIG-29, welche die MIG-21 der Ursprungsversion ersetzen. Sozusagen zum Ausgleich wurde dafür die Landeprozedur erheblich vereinfacht – der Spieler darf nun in aller Ruhe auf das Rollfeld sinken, ohne dabei von gegnerischen MIGs traktiert zu werden.

Der Amiga Joker meint:
„Mit der Falcon Mission Disk hat es Spectrum Holobyte geschafft, eine ausgezeichnete Simulation nochmals zu verbessern!"

Somit ist die erste Mission Disk eine gelungene Erweiterung, die, abgesehen vom etwas hohen Preis, sämtliche Erwartungen der Falcon-Fans erfüllen kann – inclusive nochmals erhöhtem Schwierigkeitsgrad!

Werfen wir nun einen Blick auf den einzig ernstzunehmenden Konkurrenten: F-16 Combat Pilot von Digital Integration. Obwohl das Programm in Sachen Grafik und Sound auf den ersten Blick nicht mit dem Falken mithalten kann, macht es diese Mankos bei genauerem Hinsehen wieder wett. Eine Vielzahl von Optionen, wie z.B. variable Wetterverhältnisse oder Tag- und Nachtflug, sowie eine Unzahl feiner Einzelheiten sorgen für gesteigerten Realismus. So verfügt Combat Pilot nicht nur über ein viel größeres Fluggebiet als sein Konkurrent, hier machen neben drei verschiedenen MIG-Typen auch noch Hubschrauber den Himmel unsicher! Leider gibt es während des Fluges keinerlei Außenansichten zu bewundern, und auch die Benutzerführung läßt zu wünschen übrig: Vor jedem Flug muß ein Wort aus der Anleitung eingegeben werden,



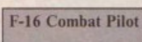


und das Laden eines gespeicherten Piloten wird zur Fingerübung für Diskjockeys – das Programm erkennt stur nur ein Laufwerk an.

Im direkten Vergleich hat Falcon die Nase einen Hauch weiter vorne, es ist die ausgereiftere Simulation. Die große Schar der Falcon-Süchtigen darf sich also freuen: die Mission Disk bringt eine Reihe neuer und interessanter Herausforderungen. Simulations-Fans, die noch keines der beiden Programme besitzen, dürfen aber auch bei F-16 Combat Pilot sorglos zuschlagen – was es an Grafik und Sound vermissen läßt, macht es durch seinen Realismus wieder wett. Für Unentschlossene gilt wie immer: Laßt Euch beide Programme vorführen, ehe Ihr Euch entscheidet! (mm)



Der Amiga Joker meint:
„Bei F-16 Combat Pilot ist Realismus Trumpf: von Schlechtwetter bis zum Nachtflug ist alles vorhanden!"



F-16 Combat Pilot

Grafik:	87%
Sound:	81%
Handhabung:	84%
Motivation:	92%
Gesamt:	86%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Digital Integration
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01 / 60 70

Spezialität: Die Paßwortabfrage und das Nichtanerkennen eines Zweitlaufwerks sind sehr lästig! Dafür lädt das Programm erheblich schneller als der Konkurrent.

Falcon Mission

Grafik:	92%
Sound:	87%
Handhabung:	93%
Motivation:	92%
Gesamt:	91%

Für Experten
Preis: ca. 60,– DM
Hersteller: Spectrum Holobyte
Bezug: Computershop
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Die Zusatzdiskette läuft nur in Verbindung mit dem Original-Programm. Die Anleitung ist komplett in Deutsch – es fehlen in dieser Übersetzung jedoch die Karten des neuen Fluggebiets. Besitzer von 1MB-Amigas erhalten mehr Grafik und Sound, sowie eine Blackbox.

Zwei Ansprüche muß ein guter Flugsimulator in besonders hohem Maß erfüllen: Möglichst realistisch soll es zugehen, und die Action darf dennoch nicht zu kurz kommen! Am beliebtesten scheint hier die Simulation einer F-16 zu sein, da sich gleich zwei Firmen entschlossen haben, den Amiga damit zu beglücken.











Wer wollte schon immer einmal Prinz sein? Die Gelegenheit ist günstig, im aktuellen Action-Game von Delphine Software sucht ein vergifteter König einen Stammhalter, der ihm binnen eines Tages das Gegenmittel ranschafft.

Hach, ich mag diese schmalzigen Märchen-Stories: Nachdem der böse Zauberer Zandor vor Jahren schon in eine entlegene Ecke des friedlichen Königreichs Pacifia verbannt wurde, sinnt er nun auf Rache. Als dann König „Edelred der Gute" anläßlich eines Festtagsmahls vergiftet zu Boden sinkt, ist alles klar: Der junge Prinz muß lostigern, um dem üblen Meuchler kräftig auf die Birne zu hauen und das Gegenmittel zu organisieren. Daß der Weg zum schurkischen Magier mit allerlei Gefahren gepflastert ist, versteht sich wohl von selbst...

Nach „Bio Challenge", das trotz guter Kritiken kein Verkaufsschlager wurde, liegt mit „Castle Warrior" nun das zweite große Spiel der französischen Delphine-Truppe vor. Als erstes sticht die ungewöhnliche Perspektive ins Auge: Alle Feinde und Hindernisse nähern sich dem muskulösen Heldensprite dreidimensional von vorne. Am ehesten läßt sich die Optik mit den 3D-Hits von Sega (Space Harrier, Out Run etc.) vergleichen.

Der erste der sechs Level wartet gleich mit einer Menge scheußlicher Vampire und grapschender Gliedmaßen auf. Hier gilt es, die eigene Haut mit einem gekonnten Sprung zur Seite oder einem satten Schwerthieb zu retten. Am Ende des dunklen Ganges lauern dann noch eine Mega-Cobra und der grüne Riese (es dürfte sich um den jüngeren Bruder des weißen Riesen handeln, aber keine Ahnung, wieviel Waschkraft der nun hat). Die beiden unfreundlichen Gesellen lassen sich nur besiegen, indem man deren Feuerbälle auf sie zurückschleudert. Kein leichtes Unterfangen, zumal die Joysticksteuerung sehr zäh ausgefallen ist, und durch den 3D-Effekt die Position der Gegner kaum jemals genau ausgemacht werden kann.

Astreine Optik – aber der echte Pep fehlt.

Als kurzes Intermezzo folgt ein großer Drache, der das benötigte Kanu nicht freiwillig rausrücken will. Mit dem Speer macht man dem Lindwurm einen kurzen Prozeß. Spielerisch geht es dann wie in den ersten beiden Levels weiter, unter anderem bei einer Wildwasser-Bootfahrt und einer Platzrunde rittlings auf einem Flugdrachen.

Was Grafik und Sound betrifft, ist „Castle Warrior" schön gelungen. Die Bilder sind allesamt mit viel Liebe zu Farbe und Detail gemalt, und die dreidimensionalen Animationseffekte glänzen durch besonders weiche Übergänge. Was da an atmosphärischen Stereo-Klängen aus den Lautsprechern kommt, ist ebenso sehr beeindruckend. Dennoch: Edel-Programmierung ist nunmal nicht gleichbedeutend mit einem guten Spiel! Irgendwie fehlt das Game hinter all den herrlichen Effekten, und wenn ich noch die unerfreuliche Steuerung addiere, bleiben nur sehr wenig Gründe, meinen fünf Prinzen-Leben – die übrigens meist recht flott



ausgehaucht waren – dicke Krokodilstränen nachzuweinen. (Frank Matzke)

Spezialität: Die übliche Amiga-Krankheit: Tolle Aufmachung und wenig Spiel.

Grafik:	81%
Sound:	74%
Handhabung:	51%
Motivation:	54%
Gesamt:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Delphine Software
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel. 0 69 / 70 60 50

Für die Freunde röhrender Motoren gab es in der letzten Zeit eine ganze Reihe von Programmen – nur die Motorrad-Freaks kamen zu kurz! Aber die Durststrecke ist vorüber: Micro Styles RVF Honda startet jetzt auch am Amiga durch.





Auf die Plätze ... fertig ... los!



In hohem Bogen ins Gebüsch...



Nachdem ich mich durch die Passwortabfrage gewurstelt und das starke Titelbild samt fetzigem Sound gebührend bewundert habe, kann es losgehen: Noch schnell zwei bis drei Menüs durchklicken, dann steht meine Spielfigur neben ihrer RC 30 Honda am Start. Anschieben, auf die Maschine springen und Gas geben. Die Grafik ruckelt ein wenig. Ein Konkurrent überholt mich, fährt mitten durch mich hindurch, nichts geschieht! Ein Crash in der ersten Kurve hat eine Bauchlandung im Gras zur Folge. Als ich beim nächsten Anlauf an ungeeigneter Stelle zuviel Gas gebe, bäumt sich die Honda auf, und ich fahre ziemlich lange nur auf dem Hinterrad – selbst durch beherztes Bremsen läßt sich das Gerät nicht wieder in die Normalposition dirigieren. Auch der Tacho scheint zu spinnen, nach jeder Bauchlandung will er sich partout nicht mehr bewegen. Egal, nach drei Runden brause ich als Vierter durchs Ziel...
RVF Honda kann mit recht netten Animationssequenzen (Anschieben und Testen der Maschine am Streckenrand) in leider etwas eintöniger Landschaft aufwarten. Sehr viel Neues ist allerdings nicht dabei.
Wer wilde Motorradrennen mag, ist mit diesem Programm jedoch recht gut bedient. Die Steuerung per Joystick ist wirklich gut gelungen, und die Maschine verhält sich sehr realistisch, obwohl die Kollisionsabfrage im Großen und Ganzen nicht überzeugend ist. Insgesamt stehen 22 verschiedene Strecken zur Verfügung, und wer seine Karre unterwegs beschädigt hat, braucht auch nicht zu verzweifeln: ein Boxenstop macht's wieder gut! (Udo Bartz)

Grafik:	68%
Sound:	74%
Handhabung:	68%
Motivation:	74%
Gesamt:	71%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Micro Style
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Eine reichhaltige Auswahl von Menüs und Tabellen ist vorhanden. Ein besonderes Ärgernis ist die Anleitung: Das Ding ist zwar komplett in Deutsch, aber die Übersetzung ist unter aller Kritik!



Quadratisch, praktisch, gut!



Ein Slogan, der nicht ausschließlich für Schoko-Riegel gilt. Nein, auch die praktischen Disketten-Versandtaschen von „Sentinel" lassen sich auf diese Weise trefflich umschreiben. Außerdem wollen wir Euch noch zwei nützliche Artikel vorstellen, die das Leben mit unserer elektronischen „Freundin" ganz erheblich erleichtern: ein Spitzen-Zweitlaufwerk sowie prima Staubschutzhüllen für alle Amiga-Modelle.



Keine Chance für Schwerhörige: superleises Zweitlaufwerk von AHS-Amegas.



Keine Chance für Staub und Schmutz: Abdeckhüllen für alle Amiga-Modelle.



Keine Chance für Killer-Postler: stabile Disk-Versandtaschen von Sentinel.

Wer gerne umfangreiche und komplexe Games spielt, dabei jedoch mit nur einem Laufwerk auskommen muß, kennt das Problem: endloses Diskettenwechseln ist angesagt! Alle, die sich jetzt angesprochen fühlen, haben unser ganzes Mitleid. Da sie damit jedoch nur wenig anfangen können, hier ein heißer Tip: Mit dem externen Zusatzlaufwerk von AHS-Amegas lassen sich solche Probleme schnell, zuverlässig und vor allem preisgünstig aus der Welt schaffen.

Für erstaunlich günstige DM 239.- erhält man ein stabiles Zweitlaufwerk, das nicht nur farblich sehr schön zum Amiga paßt, sondern auch absolut zuverlässig seinen Dienst an jedem der drei Modelle verrichtet. Kein Wunder, tut doch im Innenleben des solide verarbeiteten Gehäuses ein oft erprobtes Laufwerk seinen Dienst; das 1037A von NEC. Außerdem hebt sich das AHS-Laufwerk besonders durch seine angenehm leise Geräuschkulisse vom Rest der 3.5' Konkurrenz ab. Wo andere unangenehm schnarren, ist hier lediglich ein sonores Brummen zu hören. Bei einem so hohen Qualitätsanspruch ist der Hinweis auf den kleinen Kipphebel an der Rückfront, mit dem sich das Gerät abschalten läßt, nur noch reine Formsache...

Dient ein Zweitlaufwerk noch vorwiegend der Bequemlichkeit des Users, ist eine Abdeckhaube für den Rechner schon nahezu lebenswichtig – schließlich ist Staub der natürliche Feind aller Elektronik. Da starre Abdeckungen meist sehr unhandlich sind (wohin mit dem Deckel beim Spielen?), haben wir uns die praktischen Kunststoffhüllen angeschaut, die in den unterschiedlichsten Ausführungen angeboten werden. Egal, ob man nun „nur" einen 500er oder gleich einen ganzen A2000 samt Tastatur und Monitor verhüllen möchte, zwischen DM 22.- (A500) und DM 69.- (A2000 komplett) findet jeder das passende „Verhüterli" für seinen Rechner. Als Farbe gibt es allerdings nur das glänzende Silbergrau, welches für gewöhnlich nur bei PCs Verwendung findet.

Last not least kommen wir zu den Disketten-Versandtaschen, die vom Disk-Giganten „Sentinel" hergestellt werden. Wer schon mal Datenträger verschickt hat und weiß, wie lieblos die Bundespost mit derlei Dingen oft umgeht, wird die braunen Papphüllen sehr zu schätzen wissen. Das verwendete Material ist wirklich stabil – da kann auch der gröbste Postler kaum noch Schaden anrichten! Die Taschen sind innen mit Schaumstoff ausgelegt, verfügen über eine Klebegummierung und haben bereits einen Label-Vordruck auf der Außenseite: Versender-Herz, was willst du mehr? Erhältlich sind die praktischen Hüllen sowohl für 3.5- als auch für 5.1/4-Zoll-Disketten. Einzig der Preis steht noch nicht ganz fest, er wird jedoch sicher unter einer Mark pro Stück liegen. Wem das zu teuer ist, der kann auf einen kleinen Trick zurückgreifen: Die 5.1/4-Täschchen fassen bei Bedarf gleich mehrere 3.5-Disks auf einmal! Außerdem: Die sichere Ankunft der wertvollen Programme sollte auch dem größten „Sparefroh" ein paar Märker wert sein, oder? (ml)

Bezugsquelle:
AHS-Amegas
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel: 06031/61950



hanse

Hanse handelt – wie der Name unschwer vermuten läßt – vom Schachern mit Gütern, die über den Seeweg transportiert werden. Dabei gilt es, in verschiedenen Häfen „Kontore“ (Filialen) zu eröffnen, um dort Speicher voll Waren gegen Salz zu tauschen, und diese daheim in Lübeck zu verkaufen. Bei den Fuggern muß der Spieler in fremden Städten „Faktoreien“ (Fabriken) errichten, und das dort Produzierte mit Fuhrwerken heim nach Augsburg holen – also dasselbe in grün wie Hanse, nur 903 Kilometer weiter im wilden Süden.
Das (hoffentlich) erwirtschaftete Geld kann man bei Hanse in eine gut durchdachte Börse stecken und durch Anteilkauf von anderen Spielern sogar an deren Gewinnen mitverdienen. Bei Fugger gibt es keine Börse, aber es gibt Karl V., der sich im Lauf des Spiels für Wahlkampfspenden erkenntlich zeigt…
Beide Spiele bieten auch liebevolle Möglichkeiten, unschuldige Mitspieler kurzerhand zu überfallen – das Brandschatzen und Rauben gehörten im Mittelalter halt ebenso zum Alltag wie heutzutage Kanaldeckel und Versicherungsvertreter.
Hier gab es bei der Amigaversion von Hanse einige Neuerungen gegenüber des betagten 64er-Originals: Wer die Flotte oder den Hafen eines Kontrahenten zu Bruch ballern will, darf neuerdings mit einem schneller und besser animierten Schußwechsel rechnen. Zudem wurde eine Kaperflotte eingeführt, der man von Zeit zu Zeit ein Schiff zustecken kann – sollte aber nur geschehen, wenn Überfluß herrscht, denn ausser Ruhm und Ehre bringen derlei Aktionen wenig. Zu Lande, bei den Fuggern, herrschen ähnlich liederliche Zustände: Hier hat jeder Spieler die Möglichkeit, sich Räuber zum Überfallen des Gegners, oder Söldner zum Schutz der eigenen Fuhren zu engagieren… Auch Bestechung oder Bündnisse gelten als probate Mittel.
Hanse wartet mit einigen digitalisierten und dann nachbearbeiteten Grafiken auf – allerdings dürfte es selbst komplette Video-Laien vor enorme Schwierigkeiten stellen, auf Anhieb so schlechte Qualität zu produzieren. Dennoch schafft Fugger das Kunststück, die Ergebnisse seines Zwillingsbruders noch zu unterbieten! Auch sonst haben die Seefahrer die Nase vorne: Während hier die Programmierer schon gemerkt haben, auf welchem Computer sie gerade arbeiten, und Hanse sich deshalb mit der Maus steuern läßt, müssen die Fuhrwerke der Fugger noch per Joystick durch das Gelände gezogen werden. Warum dennoch ein Mauszeiger durch die Gegend flitzt, der Versuch der Mausbenutzung jedoch zu Fehlschaltungen führt, ist wahrscheinlich ein uraltes Familiengeheimnis der Fugger.
Beide Spiele entfalten erst bei mehreren Mitspielern ihre volle Stärke und bieten dann wunderbare Unterhaltung in Krieg und Feindschaft. Welchem von beiden man den Vorzug gibt, ist reine Geschmackssache – alle beide braucht man aber auf keinen Fall! (Felix Bübl, Herr über Novgorod – gell, Ulli?)





Grafik: 46%
Sound: 30%
Handhabung: 79%
Motivation: 81%
Gesamt: 59%
Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ralf Glau/ Ariola-Soft
Bezug: Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 63

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spielstände können abgespeichert werden. Ein ausführliches Handbuch ist ebenso vorhanden, wie ein vom Computer gesteuerter Gegner für Solospieler. Unerwartete Zwischenfälle (Brände, Krankheit etc.) würzen das Spielgeschehen.

Die Fugger



Grafik: 39%
Sound: 30%
Handhabung: 74%
Motivation: 77%
Gesamt: 55%
Für Anfänger
Preis: ca. 55,– DM
Hersteller: The Electric Ballhaus
Bezug: Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 0 89 / 2 60 95 93

Spezialität: Das Programm ist kopiergeschützt und hat eine Paßwortabfrage. Neun verschiedene Spielstände können gesaved werden. Das Handbuch ist im Stil einer Chronik aufgemacht, lustig und verständlich. Auch hier sorgen Schicksalsschläge für Überraschungen.



Nun halten die Uraltklassiker der Wirtschaftsspiele auf dem Amiga Einzug: Sowohl in „Hanse“, als auch bei „Die Fugger“ geht es um den mittelalterlichen Handel mit allerlei Waren. Bis zu sechs Mitspieler kämpfen nach den Gesetzen der freien Marktwirtschaft und des organisierten Verbrechens gegeneinander um Geld und Ruhm.





Ozymandias (sieht ein bißchen aus wie Zorro) macht sich auf die Suche nach Astaroth, einem offenkundig weiblichen Wesen, das enge Verwandtschaftsverhältnisse zu Spinnen/Krabben und Fledermäusen nicht verleugnen kann. Die unbekleidete Dame haust tief in den Katakomben ihres Reiches und verfügt über beachtliche PSI-Power (Energiestrahlen). Während unser Zorro-Verschnitt in den Höhlen umherirrt und unter Glasglocken verborgene Zusatz-Kräfte sucht, machen ihm die Diener Astaroths das Leben schwer. Hier gilt es, den zahlreichen Angreifern auszuweichen, oder erworbene Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen (keine Ballerei!). Ein eingebauter x,y-Koordinatenanzeiger und vier Kruzifixe (Leben) helfen, die Geheim-Kemenate der Horror-Lady zu finden, um sämtliche Bösewichte in einer letzten entscheidenden Geistesschlacht in die Ethereal-Ebene zu verbannen.



Bis zum großen Show-Down ist es allerdings ein weiter Weg, der durch zahlreiche hübsch gestaltete Screens (Höhlen) führt. Unterwegs gibt es viel exotische Weiblichkeit zu bewundern (nur nicht den Kopf verdrehen lassen!). Fans des Genres dürfen also getrost zugreifen: Sie erhalten ein sauber programmiertes Game samt dekorativem Poster (die Titelheldin in voller Grazie) für's Geld. (wh)

Spezialität: Angestaubte Spielidee, aber solide umgesetzt. Das zeigt schon die ausführliche mehrsprachige Anleitung. Erfolge werden im Barbarian-Stil in Prozenten angezeigt.

Grafik:	71%
Sound:	78%
Handhabung:	73%
Motivation:	74%
Gesamt:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Ansehnliche Grafiken und tolle Songs im Stile J.M. Jarres lassen Hewsons Todesengel aus dem üblichen Einerlei der Hüpf- und Laufspiele angenehm hervorstechen.

Willkommen zur Postler-Mini-Olympiade für kindliche Gemüter: Vier verschiedene Spielchen mit putziger Grafik und naivem Gameplay warten auf spielwütige Briefträger.

Im Hauptspiel darf man mit einem Postauto durch's Dorf düsen (Vogelperspektive) und Päckchen verteilen. Zwei Spielstufen stehen zur Verfügung: Im „Easy Game" rumpelt der Laster gemächlich vor sich hin, was dem Spieler keinerlei Schwierigkeiten bereitet, während bei „Hard Game" die Kurven rasant genommen werden müssen, und entgegenkommende Radfahrer sowie geheimnisvolle grüne Pfützen (Schleudergefahr!) die Strecke unsicher machen. Hat man innerhalb des Zeitlimits von 25 Minuten (!) seine Zustellung an den richtigen Mann gebracht, ohne einen Crash zu bauen, gibt's ein paar Pünktchen zur Belohnung. Die katastrophale Joystickabfrage und der nervige Sound (kann gottlob abgeschaltet werden) würden jedoch sogar Herrn Schwarz-Schilling den bescheidenen Spaß an der Sache verderben.

Die restlichen drei Spiele setzen sich aus einer mausgesteuerten „Mensch ärgere Dich nicht"-Variante (in doppelter Ausführung) und einem „Action-Memory", bei dem für verschiedene Personen der passende Oberteil zur unteren Hälfte gefunden werden muß, zusammen.

Bei sämtlichen Games tendiert der Spielwitz in Richtung absoluter Nullpunkt – zumindest für Leute über sechs Jahren. Wer jedoch ein kleines Kind hat, das behutsam ans Medium Computer herangeführt werden soll, findet in „Postman Pat" eine nette Möglichkeit dazu – so werden es die Programmierer wohl auch gemeint haben. (ur)



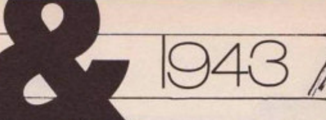
Spezialität: Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Für kleine Kinder ist das Programm tatsächlich recht niedlich – es sollte auch nur für solche angeschafft werden!
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Postman Pat

Grafik:	51%
Sound:	42%
Handhabung:	40%
Motivation:	35%
Gesamt:	42%

Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Alternativ Software

War Machine & 1943



Auf dem Asteroiden XR 27B ist die Hölle los: Das „Alien-Syndikat" hat die wichtige Basis übernommen – es droht mal wieder die Vernichtung der gesamten Menschheit. Also wirst du raufgebeamt, um vier Teile einer Geheimwaffe zu finden, mit der du die Anführerin der Außerirdischen zu Sternenstaub zerbröseln sollst.

Soviel vorweg: Der Rest dieses Hüpf- und Ballerspiels ist mindestens ebenso einfallslos wie die dümmliche Vorgeschichte, welche sich sinnigerweise auf dem Innenumschlag der Verpakkung versteckt.

Mit einem Blaster in der Hand und fünf Leben im Rücken begibt sich das unansehnliche Helden-Sprite auf die Suche; 80 Minuten Echtzeit stehen maximal zur Verfügung. Mehr als genug, wenn man bedenkt, daß bereits nach fünf Minuten die Finger schmerzen (miese Joystickabfrage) und die Augen tränen (um noch schlechtere Grafiken zu sehen, muß man fast auf den VC 20 zurückgreifen). Auch haben die Programmierer auf so überflüssigen Luxus wie fließendes Scrolling konsequent verzichtet – ruckelige Bilderfolgen erfüllen schließlich auch den Zweck ...

So trabt der Spieler also lustlos durch die Screens, ballert hin und wieder auf einen Roboter und versucht, die lächerlichen Säure-Tümpel zu überspringen. Mit jedem einkassierten Treffer bzw. Säurebad schwindet ein Teil des persönlichen Schutzschilds und bald auch ein Leben – nicht weiter schade darum! Ach ja: Wer sich trotz dieser Widrigkeiten nicht von der Hatz auf Alien-Queen und Superwaffe abhalten läßt, findet von Zeit zu Zeit Bonusgegenstände wie einen persönlichen Sicherheitsroboter oder ein Körbchen voll Granaten.

Da auch der Sound von „War Machine" im unteren Durchschnittsbereich angesiedelt ist, kann unsere Empfehlung nur lauten: Finger weg, sollen die Aliens den blöden Asteroiden doch behalten! (ur)

Grafik:	33%
Sound:	46%
Handhabung:	29%
Motivation:	28%
Gesamt:	34%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Players Premier
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: An diesem Game ist wahrlich nichts speziell – außer vielleicht der völlig ungerechtfertigte Preis!

Lange genug hat es gedauert, nun ist die Amigaumsetzung des Capcom-Arcade-Hits endlich da. Habe ich gerade endlich gesagt? Tatsächlich hat sich das Warten nämlich kaum gelohnt ...



Grafik:	38%
Sound:	35%
Handhabung:	33%
Motivation:	30%
Gesamt:	34%

Für Experten
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: U. S. Gold
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Das Programm lief auch unter Kickstart 1.3 problemlos – aber was soll's? Eine Highscoreliste ist vorhanden, wird jedoch nicht abgespeichert.

Wußte der Automat vor allem mit ausgezeichneter Grafik und Animation zu beeindrucken, so ist in der Amigaversion von U.S. Gold davon nichts mehr zu merken. Auch mit dem Sound hat es nicht so recht geklappt: Die Musik dudelt müde vor sich hin, gelegentlich unterbrechen mäßig einfallsreiche FX den zweifelhaften Ohrenschmaus. Das wäre jedoch alles noch zu verschmerzen, wenn nicht auch die Spielbarkeit deutlich zu kurz kommen würde!

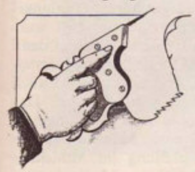
So aber bietet sich dem Action-Freak ein trauriges Bild: Die gegnerischen Flieger scrollen, nein, sagen wir besser ruckeln träge über den Screen, die Endgegner sind praktisch gar nicht animiert, und alles ballert ziemlich unintelligent und zudem viel zu schnell durch die Gegend. Als wenn das nicht genug wäre, wird auch noch jeder Level unerträglich langsam nachgeladen, so daß man ohnehin mehr Zeit mit Warten, denn mit Spielen vertut. Da kann auch der Zweispielermodus nichts mehr aus dem Feuer reißen, zumal nur jeweils ein Spieler in Aktion sein kann. Alles in allem ist „1943" also wirklich nicht zu empfehlen, es sei denn, man ist ein ganz hartnäckiger Fan des Automaten. Aber selbst dann ist der Anschaffungspreis (Mark-)stückchenweise in der Spielhalle besser angelegt! (mm)

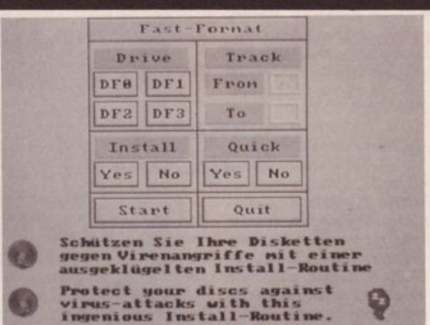
Profi-Werkzeuge für jedermann



Ein Programmpaket mit 14 nützlichen Utilities zu einem erstaunlich vernünftigen Preis – wo gibt's denn sowas? Bei CSJ Computersoft natürlich. Die Macher der „Amiga Tools" bringen jetzt „Amiga Tools Professional".

Kaum eine Anwendung scheint so gut geeignet, unseren User Club zu eröffnen, wie die Profi-Tools: Die Auswahl der gebotenen Utilities ist so praxisnah ausgelegt, daß nahezu jeder Amiga-User die Mehrzahl davon gut gebrauchen kann. Übersichtliche, mausgesteuerte Menüs machen die Arbeit zum Vergnügen!





Ram Deleter

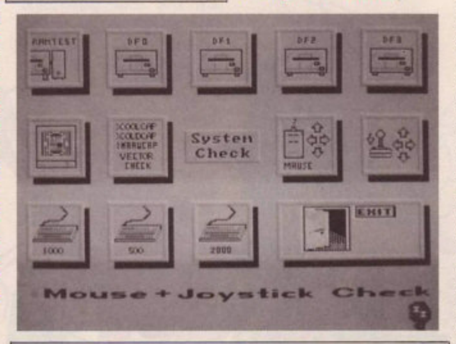
GURU – mit diesem freundlichen Herrn hat wohl schon jeder stolze Besitzer einer Speichererweiterung nur allzuoft unangenehme Bekanntschaft gemacht. Im Klartext heißt das dann, daß bei vorhandener Speichererweiterung manche Spiele einfach nicht laufen – besonders ärgerlich, wenn das Ding nicht abschaltbar ist! Der Ram Deleter schafft dieses Problem aus der Welt, indem er dem Amiga vorgaukelt, er habe gar keine Erweiterung. Bei Spielen mit „unproblematischem" Bootblock kann der Deleter sogar auf selbigem verewigt werden, und siehe da: ab jetzt läuft das Game einwandfrei!

Keydisk

Das ist ein recht komfortabel gestalteter Geheimcode, mit dem man einzelne Files oder ganze Disketten vor den Augen der Öffentlichkeit verstecken kann. Bei Bedarf läßt sich der Inhalt auch wieder sehr einfach decodieren. Übrigens: Keydisk verschlüsselt sogar Fremdformate (Atari ST, PC)!

Slideshow Editor

Der Slideshow Editor bietet über 200 Effektmöglichkeiten, um Bilder nach Belieben nachträglich zu verfremden (Zerren, Schieben, Rastern, Ziehen, etc.). Dabei sind jedes Bild und jeder Effekt einzeln editierbar und beliebig miteinander zu kombinieren, was die Handhabung sehr erleichtert.



Systemcheck

Damit wird die gesamte Hardware unserer Freundin auf Herz und Nieren geprüft. Bei der Fehlersuche läßt sich so recht schnell herausfinden, wo genau der Wurm drin ist. Der Vorteil liegt auf der Hand: Man muß nicht mehr den Amiga in die Werkstatt schleppen, wenn in Wahrheit der Monitor den Geist aufgegeben hat…

Der Amiga Joker meint:
„Der Clou ist das Preis/Leistungs-Verhältnis: ATP ist eine lohnende Anschaffung – nicht nur für Profis!"

Harddisk Backup/Restore

Mit diesem Programm kann man komfortabel eine Sicherheitskopie von seiner Harddisk anfertigen – nachdem manche Viren die unangenehme Eigenschaft haben, einem die liebevoll eingerichtete Festplatte neu zu formatieren, eine äußerst nervenberuhigende und nützliche Angelegenheit.



Spezialität: Ein Picture-Freezer, DOS-Heft und ein Diskettenmonitor sind ebenfalls vorhanden. ATP ist nicht kopiergeschützt und kann problemlos auf Festplatte installiert werden.

Zusammenfassung

Natürlich steckt in dem Sampler noch einiges mehr, wie etwa ein Viruskiller (plus nützlichem Tool zum Absaven von Bootblöcken) oder ein Programm zum schnellen Formatieren mehrerer Disketten (bis zu vier Laufwerke gleichzeitig), aber die vorgestellten Beispiele dürften genügen, um Euch einen Eindruck von ATP zu vermitteln. Der Verkaufspreis von ca. DM 179,- erscheint nur auf den ersten Blick etwas happig – man rechne sich einmal die Einzelpreise für die enthaltenen Programme aus. Erscheinen soll das Ganze pünktlich zur AmiExpo 89. (od)

Bezugsquelle:

CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

Die Automaten-Marder

Vom Abkassieren bei Monarchen und anderen altmodischen Geräten

Wem bei dem Stichwort „Monarch“ nichts anderes einfällt, als das englische Königshaus oder die bayrische Schweden-Prinzessin Sylvia, der liegt zwar komplett daneben, braucht sich aber trotzdem nicht zu schämen: hat er damit doch gezeigt, daß er vor zehn Jahren etwas Besseres zu tun hatte, als in dubiosen Spielhallen herumzulungern.

Dort konnte man ihn damals nämlich noch live bewundern, – den „Monarch“ Glücksspielautomaten. Unter Insidern besonders beliebt, weil er am besten dazu geeignet war, die Gewinnchancen ein bißchen zu den eigenen Gunsten zu korrigieren. Apropos Gewinnchancen: wie hoch schätzt Ihr die bei einem Glücksspielautomaten ein? „So zwischen Null und noch etwas weniger“, höre ich da die Vernunftsapostel unter Euch rufen. Weit gefehlt, meine Herren! Das ist sogar gesetzlich vorgeschrieben – sechzig Prozent müssen es mindestens sein. Nach Auskunft eines Automatenaufstellers liegen sie je nach Gerätesystem sogar zwischen sechsundsechzig und achtundsechzig Prozent. Kaum zu glauben, was? Meine eigene Erfolgsquote liegt jedenfalls deutlich darunter. Das muß ein paar anderen Leuten auch so gegangen sein – nur haben sie es nicht mit dem mir eigenen unerschütterlichen Gleichmut getragen, sondern ganz andere Konsequenzen daraus gezogen. Etwas deutlicher gesagt, es hat natürlich nie an Versuchen gemangelt, die eigenen Gewinnchancen irgendwie in die Nähe jener magischen Hundert-Prozent-Marke zu drücken.

Manche sind dabei – man höre und staune – sogar über hundert Prozent gekommen. Wie das geht? Ganz einfach: nicht spielen und trotzdem „gewinnen“ – was man dazu braucht, ist lediglich ein Nachschlüssel. Tja, und das ist auch schon der Haken an der Geschichte: diese Nachschlüssel nämlich waren leider nur ganz vorübergehend im Angebot und sind inzwischen längst restlos vergriffen. Das war natürlich ohnehin keine besonders originelle Methode – den Trick gibt's schon so lange wie es Schlösser gibt.

Leute mit einem Hang zur Feinmechanik haben sich da schon etwas Ausgefuchsteres einfallen lassen: Man besorge sich beim Eisenwarenhändler seines Vertrauens fünfzig Zentimeter einfachen Stahldraht, biege ihn an einem Ende kunstvoll zu und führe ihn dann in den Geldschlitz des Automaten ein. Ja, und deswegen war gerade der Monarch so beliebt: der hat es in seiner aristokratischen Behäbigkeit gar nicht gemerkt, was ihm da anstelle von ordnungsgemäßen Zahlungsmitteln untergejubelt wurde. Gemerkt haben es dann aber schließlich die Hersteller, und bald ging so auch nichts mehr. Warum? Das konnte man sich unlängst bei einer Münzautomaten-Ausstellung im Münchner Deutschen Museum anschauen. Bei der „Münzeingabeprüfung“ ist nämlich mittlerweile High-Tech angesagt: was immer man auch jetzt in den Geldschlitz reinsteckt, wird dort elektronisch auf Herz und Nieren geprüft – sogar die verwendete Metallegierung läßt sich feststellen! Aber (Geld-) Not macht bekanntlich erfinderisch, und Leute mit etwas brutalerer Veranlagung kamen daher bald auf die Idee, mit Hilfe einer



Foto: Bally-Wolf

Stricknadel aus Mamas Nähkästchen einfach eine bestimmte Walze unseres Monarchs zu blockieren – natürlich möglichst so, daß der Joker (na bitte!) im Anzeigefeld war. Für diese Sorte Angriffe (spitze Gegenstände bedrohen ein empfindliches Innenleben) hatten jedoch bereits die mittelalterlichen Raubritter eine zeitlos gültige Abwehrstrategie entwickelt: Man hänge ein möglichst stabiles Stück Eisen vor die zarten Weichteile. Also auch hier mal wieder ein grandioser Sieg der höheren Gerechtigkeit, und somit Fehlanzeige für unsere einfallsreichen „Marder". Aber – Ihr ahnt es vielleicht schon – irgendwann haben sich natürlich die ersten Computerfreaks des Problems angenommen. Und mit Grips statt Gewalt hat das anfangs auch ganz prächtig funktioniert – bis es den Aufstellern langsam auffiel, daß da immer öfter Kids mit langen Computerlisten vor den Automaten standen und verdächtig häufig Sonderspiele hatten. Jene „Kleingeister" haben es dann sofort den Herstellern gepetzt, die nichts Besseres zu tun hatten, als fortan pausenlos die Programme zu ändern und sie mit Zufallsgeneratoren und ähnlich teuflischem Machwerk zu versehen.

Wer jetzt die todsichere Methode wissen will, die tatsächlich immer funktioniert, den muß ich enttäuschen, – die hat leider auch mir noch niemand verraten. Einmal allerdings, vor vielen vielen Jahren, war ich dabei, als Jo, der berüchtigte Automatenschreck, zugeschlagen hat. Die Geschichte ist so fantastisch, daß sie außer denen, die dabei waren, keiner so recht glauben will. Aber sie ist so schön, daß sie hiermit trotzdem der staunenden Nachwelt überliefert sei.

Wir waren damals nach einem ausgedehnten Kneipenbummel schließlich im letzten Lokal gelandet, in dem noch nicht Sperrstunde angesagt war. Wie Wirte halt so sind, wollte auch der Besitzer dieses schönen Etablissements schließlich Geld von uns, und zwar genau DM 13.70. Nachdem alle Anwesenden (bis auf den Wirt, versteht sich) ihre Taschen geleert hatten, kamen als stolzer gemeinsamer Besitz alles in allem drei Mark zum Vorschein. Außer ein bißchen betreten dreinzuschauen, ist uns allen eigentlich nichts eingefallen; allen außer Jo - der sagte nur: „Roto zahlt", nahm die drei Mark vom Tisch und steckte sie in den Automaten. Und was nun wirklich kein vernünftiger Mensch geglaubt hätte, trat dennoch ein: Ein paar Minuten später waren tatsächlich genau 13 Mark 70 auf dem Zähler, und „Roto" hat dann auch anstandslos gezahlt!

Wie der Jo das hingekriegt hat, hat er leider nie verraten – aber ich glaube, ich habe ihn damals beobachtet, als er heimlich unter dem Tisch an etwas gerieben hat, das verdammte Ähnlichkeit mit einer alten Öllampe hatte . . (od)

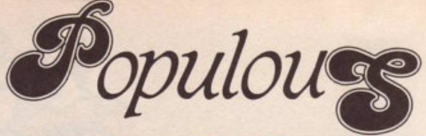
Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Frank Matzke
Felix Bübl
Udo Bartz
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Art-Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Oliver Wunderlich
Titel
Raimund Kutter
Anzeigenleitung
Dietrich Fürst
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70
Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner, Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977



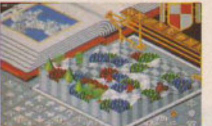




Neue Männlein und Behausungen warten darauf, von ihrem Gott zu Ruhm und Ehre geführt zu werden. Zur Auswahl stehen dabei die französische Revolution, der Wilde Westen, Legoland, eine Computerwelt und das „verrückte Land", in dem so manches anders abläuft, als sich das der Spieler wünscht...

Die Einwohner jeder Welt sind nun entsprechend ihrer Umgebung gestaltet; von französischen Revolutionären über Computer-Mäuse bis zu schleimigen Monstern tummeln sich allerhand grafische Überraschungen auf dem Schirm. Aber unsere Screenshots sprechen mehr als tausend Worte!

Die Scenario-Disk läuft nur in Verbindung mit dem Original Populous-Programm; wer noch einen Atari ST herumstehen hat, kann die Diskette übrigens auch an den verfüttern. Wie auch immer, für die Fans des Kultspiels ist die Erweiterung ein absolutes Muß! (wh)





„Frisches Futter für gierige Götter: fünf völlig neue Welten zum Erobern!"

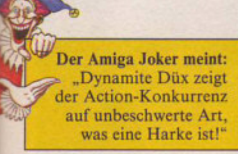
Scenario Disk – The Promised Lands

Der Amiga Joker meint: „Die neuen Welten lassen das Populous-Fieber wieder voll entflammen!"

Bezugsquelle:
Für 29,- DM bei
Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/ 5022463

Spezialität: Die Qualität von Grafik und Sound entspricht der Original-Disk. Die Installationsroutine ist etwas umständlich: Zehn vorbereitende Schritte sind erforderlich. Beim Diskettenwechsel verschwindet manchmal der Mauszeiger, so daß es nur noch durch geschickte Fummelei möglich ist, den OK-Button im Requester zu erwischen.

Wem die 500 verschiedenen Populous-Welten mit ihren ewig gleichen Einwohnern einfach nicht genug waren, kann sich jetzt Nachschub besorgen. Die schon lange angekündigte Zusatzdiskette mit fünf verschiedenen neuen Welten und ihren witzigen Einwohnern ist endlich erhältlich.



Der Amiga Joker meint: „Dynamite Düx zeigt der Action-Konkurrenz auf unbeschwerte Art, was eine Harke ist!"









Dazu stehen ihnen in Activisions neuem Comic-Spiel neben diversen Extrawaffen wie Wasserwerfern, Raketen und Bazookas, vor allem ihre unvergleichlichen Boxkünste zur Verfügung: Hält man den Feuerknopf fest gedrückt, hagelt es richtige „Superschwinger" (KERPOW!), die selbst Mike Tyson flachlegen würden! Dieses Waffenarsenal ist auch bitter nötig, denn die zahlreichen Gegner (Elche, Hunde, Ratten und Känguruhs!) kennen kein Erbarmen mit kleinen Enten, und genau darum handelt es sich bei Bin und Pin. Also (endlich) mal ein flottes Action-Game ohne die üblichen blutgierigen Söldner oder schleimigen Monster.

Technisch gibt es an Dynamite Düx wenig auszusetzen: Das Scrolling ruckelt zwar ein bißchen, aber dafür entschädigen eine witzige Grafik, abwechslungsreicher Sound und verschiedene Extras, die das Spielerleben angenehmer machen. So kann z.B. zwischen Joystick und Tastatur gewählt werden, wobei eher zu ersterem zu raten ist (vereinfacht besonders das Springen!). Das Ganze läßt sich auch zu zweit spielen, was den Spaß noch verdoppelt – insgesamt also ein gut durchdachtes Spiel, das deutlich aus dem allgemeinen Hau drauf-und-gib-ihm-Saures-Rahmen fällt. (mm)

Dynamite Düx

Grafik:	84%
Sound:	68%
Handhabung:	81%
Motivation:	75%
Gesamt:	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Activision/Core Design
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

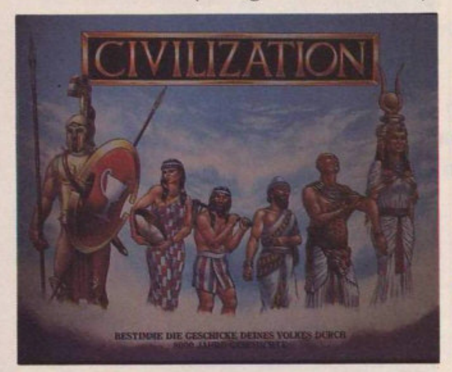
Spezialität: Das Programm lädt angenehm schnell und verfügt über eine Continue-Option. Die deutsche Übersetzung der Anleitung ist allerdings katastrophal!

Arme Lucy! Vom schrecklichen Achacha entführt, steht sie nun Todesängste aus. Doch Bin und Pin, ihre gefiederten Freunde, sind schon unterwegs, um dem bösen Feind den Garaus zu machen.



STROMAUSFALL

Dies ist unsere Seite für die technischen Totalausfälle: hier stellen wir Euch Brettspiele, Rollenspiele und überhaupt alles vor, womit es sich zu spielen lohnt, wenn der Bildschirm mal dunkel bleibt (oder gar bleiben soll?!).



Beginnen wollen wir mit „Civilization", einem (ursprünglich englischen) Strategie - Brettspiel - Klassiker, der seit kurzem in einer komplett eingedeutschten Version zu haben ist.
Dazu müssen wir bis zum Anbeginn der Menschheitsgeschichte zurückgehen, denn dort ist auch der Start für den Civilization-Spieler. Sein Ziel besteht nun darin, das eigene Volk als erstes zu kultureller Blüte zu führen. Wie sieht das praktisch aus? Jeder Spieler erhält einen Satz von 56 Counters (Spielsteinen) – den „Volksstämmen". Durch geschicktes Plazieren der Steine auf dem Spielplan, einer großformatigen Landkarte des Mittelmeerraums mit Nahem Osten, muß man zunächst versuchen, sein eigenes Volk möglichst rasch zu vermehren. Erst wenn sechs Spielsteine in einem Gebiet liegen, kann man dort eine Stadt gründen – und damit fängt das Spiel erst an, interessant zu werden. Denn der Stadtherrscher darf Handelskarten erwerben, die nicht nur so heißen, sondern tatsächlich unter den Spielern gehandelt werden. Die besondere Würze erhält die ganze Angelegenheit dadurch, daß man sich dabei unversehens ein paar Katastrophenkarten einhandeln kann: die Palette reicht hier von Bildersturm und Ketzerei bis zur Piraterie; die Folgen sind meist verheerend. Es gilt also, ein goldenes Näschen für gute Geschäfte zu haben – die Handelsphase ist daher auch der spannendste Teil jeder Runde. Hier erwacht die Spielstory so richtig zum Leben, und mancher sonst friedliche und umgängliche Zeitgenosse verwandelt sich urplötzlich in einen verschlagenen und geldgierigen Handelsherrn. Hat man es schließlich geschafft, genügend Handelskarten zusammenzuraffen, ohne irgendwelche Katastrophen zu erleiden, kann man sie gegen Zivilisationskarten eintauschen. Diese werden benötigt, um auf der Entwicklungstabelle ein Kästchen weiter zu kommen. Danach beginnt die nächste Runde mit Völkerwanderung und -vermehrung, Gründung von Städten, Erwerb von Handelskarten, usw.
Richtig abwechslungsreich wird Civilization, wenn zwei (besser drei oder vier) Mitspieler mit unterschiedlichem Temperament aufeinandertreffen. Denn man kann bei Civilization miteinander, nebeneinander oder gegeneinander spielen. Und es ist einfach viel lustiger, wenn aggressive Feldherrnnaturen auf bedächtige Kaufleute stoßen, als wenn zwei friedfertige Mitmenschen nebeneinanderher ihre Punkte sammeln. Allerdings steigt die Spieldauer dann recht schnell auf fünf Stunden und mehr an – also weniger geeignet für ungeduldige Gelegenheitsspieler.

Etwas unkomplizierter und wesentlich schneller geht es bei Isaac Asimovs „Sternenhändler" zu. Diese Weltraum-Handelssimulation (besonders geeignet für Elite-Junkies mit Entzugserscheinungen) dauert im Schnitt nur ein bis zwei Stunden.
Jeder Spieler erhält ein Raumschiff, mit dem er als galaktischer Sternenhändler Frachten von einer Welt zur anderen transportiert. Diese Welten sind durch mehrere verschiedenfarbige Linien miteinander verbunden, wobei jede Farbe für eine andere Augenzahl steht, die man zumindest würfeln muß, um zur nächsten Welt zu gelangen. Man hat dabei, jedenfalls zu Anfang, die freie



Wahl, auf welchem Weg man zu dem Planeten gelangen will, auf dem man seine Ladung abliefern muß. Es sollte nach Möglichkeit der schnellste Weg sein (das ist nicht immer der kürzeste!), denn nur wer mit seiner Fracht als erster ankommt, erhält den versprochenen Lohn in Form von Stellaren (galaktische Währungseinheit) und Prestigepunkten (galaktische Statussymbole) zugesprochen. Hat man genügend Stellar- und Prestigepunkte angesammelt, so kann eine Petition auf einen kaiserlichen Vertrag eingereicht werden – wer diesen Vertrag erfüllt hat, ist der glückliche Sieger. Das klingt zwar sehr einfach, aber ganz so leicht ist es auch wieder nicht, denn es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, einen Mitspieler daran zu hindern, seinen kaiserlichen Kontrakt auftragsgemäß zu erfüllen.

Der Inhalt der voluminösen „Sternenhändler"-Box wirkt auf den ersten Blick etwas dürftig, aber das ist schnell vergessen: das Spielprinzip ist so packend, daß nach wenigen Minuten auch der größte Zweifler zum begeisterten Handlungsreisenden zwischen den Welten wird!

Ihr seht also: Spielen kann auch ohne Compi Laune machen (man möchte es kaum noch für möglich halten, aber es ist schon wahr!). Und das Beste kommt erst noch: freizügig, wie wir nunmal sind, wollen wir es uns zur Gewohnheit machen, die auf dieser Seite vorgestellten Games zu verlosen. Also, wer mit „Civilization" die Geschichte der Menschheit neu schreiben möchte, der schickt uns eine Postkarte mit dem Stichwort *Stromausfall* und der richtigen Antwort auf folgende Frage: Wie lautet das deutsche Wort für Zivilisation?

Wer lieber interstellare Geschäfte mit „Sternenhändler" machen will, muß was anderes wissen, nämlich: Welchen Beruf hat der Science Fiction-Autor Isaac Asimov eigentlich erlernt?

Wer's weiß, schickt sein Kärtchen an:

JOKER VERLAG
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München

Die Auflösung und die Gewinner erfahrt Ihr demnächst in diesem Theater. Bis zum nächsten Stromausfall in einem Monat wünschen wir: „happy gaming!" (od)



Civilization: Hier stimmt einfach alles...



Trotz etwas dürftiger Ausstattung macht „Sternenhändler" tierisch Spaß!

Bewertung von „Civilization"	
Spielmaterial:	80%
Spielregeln:	95%
Spielreiz:	85%
Gesamt:	87%
Besonderes:	Lange Spieldauer
Schwierigkeit:	Für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 68,– DM
Bezug:	Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5234666

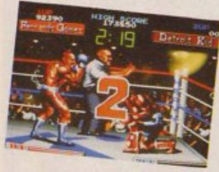
Bewertung von „Sternenhändler"	
Spielmaterial:	75%
Spielregeln:	95%
Spielreiz:	90%
Gesamt:	88%
Besonderes:	Kaum Spielvorbereitung erforderlich
Schwierigkeit:	Ab Anfänger
Preis:	ca. 49,– DM
Bezug:	Game In

ELEKTRIZITÄTSWERKE:
MÜNCHEN:
089/23611
HAMBURG:
040/321021
WIEN:
0043/1/805 7270
ZÜRICH:
0041/1/2075111

COIN-OP

Wie jedes anständige Spielemagazin haben natürlich auch wir eine Seite, die sich mit den neuesten „Profi-Geräten" aus der Spielhalle beschäftigt. Gerade für uns Amigianer ist ja der Besuch in einer benachbarten Spielhölle oft gleichbedeutend mit einem Blick in die Zukunft: Arcade-Umsetzungen kommen schließlich nie aus der Mode!

Da für den Amiga ein überzeugendes Box-Spiel noch immer nicht in Sicht ist, haben wir uns wie ausgehungerte Löwen auf den neuesten Fight-Automaten gestürzt. **Final Blow** kommt von „Taito" und bietet Grafik und Sound vom Allerfeinsten! Fünf sehr unter-







Final Blow bietet Box-Action vom Feinsten!

schiedliche Gegner warten darauf, vom Spieler (alias Fernando Gomez) aufgemöbelt zu werden. Natürlich können auch zwei Gambler gegeneinander antreten, wobei der Sieger dann mit dem nächsten Computer-Gegner weitermachen darf. Das Szenario zeigt jeweils den Ring von vorne; besonders gelungen ist der Ringrichter, der andauernd zwischen den riesigen Boxer-Sprites umherwieselt und auf Fair-Play achtet. Hat man einen KO-Schlag gelandet, jubelt das ebenfalls animierte Publikum frenetisch Beifall. Da das Gameplay nichts zu wünschen übrig läßt (linker Feuerknopf für die Führhand, rechter für die Schlaghand), und auch die Atmosphäre stimmt – die Schlaggeräusche und die fliegenden Schweißtropfen sind einfach toll! – können wir das Gerät jedem Nachwuchs-Tyson wärmstens ans Herz legen.

Wem die Boxerei nicht gewalttätig genug ist, der kommt bei **Dynamit Duke** garantiert auf seine Kosten. Das Ballerspiel im Stil der indizierten „Operation"-Serie kann mit fein gezeichneten Hintergründen und einer Menge besonders grimmiger Gegner aufwarten. Der Spieler sieht hier das Heldensprite in Rückansicht und darf mittels eines Fadenkreuzes alles vom Schirm pusten, was sich bewegt. Kein leichtes Unterfangen, besonders da besagtes Fadenkreuz des öfteren von den in Horden herannahenden Gegnern verdeckt wird. Ab und an finden sich jedoch einige Extras (Zusatzleben, Extramunition oder eine kugelsichere Weste), die zusammen mit der Continue-Option und genügend Kleingeld dafür sorgen, daß auch die obligatorischen Endbösewichte jedes Levels standesgemäß ins Jenseits befördert werden können.

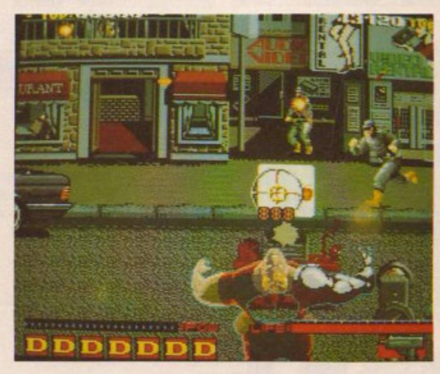
Ein Schmankerl für Action-Freunde vom alten Schlag ist dann **Sky Soldiers**, eine vertikal scrollende Flugzeug-Ballerei mit ansehnlicher Grafik und jeder Menge Extrawaffen. Zu Beginn jedes Levels darf man sich ein solches Extra herauspicken, dann geht's ab zu Schauplätzen aus den beiden Weltkriegen, wo angreifenden Flieger-Formationen der Garaus gemacht wird. Hin und wieder läßt ein Gegner einen Fallschirmspringer fallen, für dessen Errettung man mit verstärkter Feuerkraft belohnt wird. Unzertrennliche Freunde können den gegnerischen Schwadronen auch zu zweit an den Kragen gehen, wobei die eigenen Schüsse (oder auch ein Zusammenstoß) dem Mitstreiter nichts anhaben können. Seinen besonderen Reiz bezieht das Game aus dem Gegensatz des ultramodernen Fighters, den man selbst befehligt, zu den hübschen Oldtimern, die den Feinden zur Verfügung stehen – die Schlußmonster (z. B. ein Zeppelin oder ein riesiger Drachenflieger) legen dann nochmal eins drauf! Das butterweiche Scrolling und der stets faire Schwierigkeitsgrad machen das Spiel zu einem Action-Vergnügen, auf das man immer wieder gerne zurückkommt.

Zum Schluß haben wir noch eine Überraschung für alle





Hier hilft nur ballern, bis die Schwarte kracht.







Sky Soldiers: Shoot Em Up im Klassik-Look.

Tüftler und Denker: Unter dem Namen **Match It** hat nach Tetris nun auch der betagte Amiga-Hit Shanghai den Weg in die Spielhalle gefunden. Um den Anfordernissen einer Arcade-Maschine gerecht zu werden, wurde die Grafik ein wenig aufgepeppt (die einzelnen Level unterscheiden sich durch Pseudo-Gegner, deren Bild man zu Anfang präsentiert bekommt) und die Regeln modifiziert. Anstatt der gewohnten Stein-Pyramide zeigen sich nun flache Tableaus, die wie gehabt paarweise leergeräumt werden müssen. Um zwei Steinchen entfernen zu können, genügt es, wenn diese durch eine (gedachte) Linie verbunden werden können, die nicht öfter als zweimal geknickt sein darf. Da der Rubel rollen muß, wird gegen ein knapp bemessenes Zeitlimit gespielt – Langsamdenker sollten also ausreichend Bares mitnehmen!
So, das war's für heute. Hoffentlich sehen wir das eine oder andere Spiel bald in einer 1:1-Version auf der heimischen „Freundin" wieder. Wir sehen uns jedenfalls nächsten Monat wieder... so long! (ml)

Kennen wir doch: Shanghai in der Arcade-Version.





Nichts gegen Katzen, und auch nichts gegen jenes grinsende Katzenvieh namens Garfield, welches in diversen Comics sein Unwesen treibt! Aber was die Programmierer sich bei diesem Game gedacht haben mögen, wird wohl ewig ein Rätsel bleiben...

Schon nach knapp zehn Minuten stellte sich bei mir eine derart gähnende Langeweile ein, daß ich mich nur noch mittels einiger Liter sirupähnlichen Kaffees mühsam wachzuhalten vermochte. Das Einzige, was mich überhaupt noch die Augen offenhalten ließ, war der permanente Ärger über die miserable Joystickabfrage!
Das Programm besteht aus drei seperat spielbaren Teilen: Da wäre zunächst so etwas ähnliches wie ein Skiabfahrtslauf, der mit allerlei neckischen Hindernissen gepflastert wurde. Da die Steuerung eine glatte Katastrophe ist, dürfte selbst der geübteste Skiläufer hier keinen Blumentopf gewinnen. Die Grafik ist mittelmäßig und erinnert an selige 8-Bit Zeiten. Der anschließende Eiskunstlauf reißt ebenfalls kaum jemanden vom Hocker. Die dritte Aufgabe besteht schließlich darin, in einer merkwürdigen Fabrik irgendwelchen huhnähnlichen Viechern die Eier zu entwenden. Eine obskure Maschine bastelt dann daraus eine gigantische Pizza zusammen. Huch, wie originell!
Konnte schon die erste Version eines Garfield-Spiels kaum jemanden überzeugen, so tut es diese erst recht nicht. Das Ganze macht den Eindruck eines hastig zusammengeschusterten Programmes, wobei man wohl hoffte, mit dem fetten Kater als Zugnummer zu den erwünschten Absatzzahlen zu kommen. (Udo Bartz)









Grafik:	46%
Sound:	54%
Handhabung:	18%
Motivation:	22%
Gesamt:	35%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Edge
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66 / 40 31

Spezialität: Highscores können nicht abgespeichert werden. Aber das ist eigentlich auch schon egal...!



Willkommen im

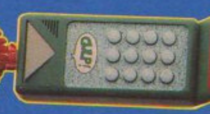
Es wird Euch schon aufgefallen sein, daß es in AMIGA JOKER eine ganze Menge zu gewinnen gibt, das meiste davon ziemlich ausgeflipptes Zeug. Weil nun aber die meisten Menschen keine Sonntagskinder sind, und bekanntlich immer nur einer gewinnen kann, haben wir diesen Shop eingerichtet. Hier könnt Ihr die meisten unserer Preise (und so manches mehr!) bestellen – ist zwar nicht ganz so billig wie gewinnen, aber immer noch erheblich günstiger als in den meisten Geschäften. Und vor allem: Hier gibt's eine Menge Sachen, die gibt's eben nur hier...

Nr. 01
Joker-Shirt – Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch tierisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen: S,M,L,XL.
Nur DM 19,90





Nr. 03
Pop-Hanteln – Wer vom Mausrollen schon einen Muskelkater bekommt, dem kann jetzt geholfen werden: Das starke Hantel-Set macht den größten Computer-Schlaffi zum Giganten! Nur im Set, incl. Ständer.
Für bärenstarke DM 119.-



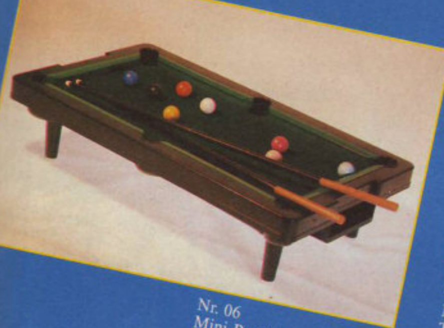
Nr. 02
Joker-Jogger – Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für DM 49.-

Nr. 04
Fun-Phone – Der heiße Draht im modischen Pop-Look. Aber nicht vergessen: Der Betrieb ist in Deutschland nicht erlaubt, gelle! Funktionieren tut's aber prächtig (hähä).
Für heiße DM 59.-

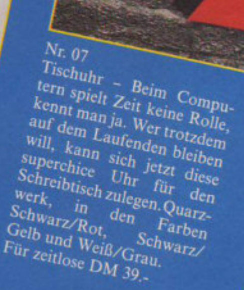


Joker-Shop

Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio – Ahh, die gute alte Zeit...! Wer auf ausgefallene Sachen steht, verliebt sich sofort in das Ding. Mit Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert), Wurfantenne und leuchtendem „On the Air"-Schild. Prima Sound! Für nostalgische DM 59.-



Nr. 06
Mini-Poolbillard – Ein Traum wird wahr: Der eigene Billardtisch für daheim! Das Game sieht scharf aus und macht tierisch Spaß. Incl. zwei Queues, Kugeln und Dreieck. Nur DM 49.-



Nr. 07
Tischuhr – Beim Computern spielt Zeit keine Rolle, kennt man ja. Wer trotzdem auf dem Laufenden bleiben will, kann sich jetzt diese superchice Uhr für den Schreibtisch zulegen. Quarzwerk, in den Farben Schwarz/Rot, Schwarz/Gelb und Weiß/Grau. Für zeitlose DM 39.-



Nr. 08
Freizeit-Radio – Nie wieder langweilige Radel- oder Mofafahrten! Mit diesem tollen Radio habt Ihr Musik wo immer Ihr wollt. Das Gerät läßt sich nahezu überall montieren. Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert). Für musikalische DM 39.-

„Ja, ja, ja, ich finde alles toll! Aber wie kann ich bestellen?" Ganz einfach: Postkarte mit der Artikelnummer genügt! Gebt bitte auch die Zahlungsweise an (Nachnahme oder Vorauskasse). Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei, Porto und Nachnahmegebühren müßt Ihr allerdings schon dazu rechnen (tja, leider). Nachnahme ist nur im Inland möglich. Hier die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Viel Spaß beim Aussuchen! Und schaut doch nächsten Monat wieder herein – wir bemühen uns, Euch immer noch neuere und noch ausgefallenere Sachen zu bieten. Bis dann!

Weihnachten ist dieses Jahr wieder erst am 24.12. . . .
Den neuen AMIGA JOKER gibt es schon am 26. November!!!

Ah, die herrliche Weihnachtszeit: Christbäume, Lebkuchen, Glühwein und viele, viele brandneue Amiga-Games!



Wir fragen nach . . .

. . .wie weit Activision mit dem Spiel zum kommenden Kino-Hit „Ghostbusters II" ist.

. . . und ob Kingsofts Amiga-Umsetzung des Comic-Helden „Hägar" rechtzeitig fertig wird.

Wir stellen vor . . .

. . .„Nordic Power", den Super-Freezer für den Amiga. Ob Spielstände, Grafiken oder Sound – alles kann problemlos eingefroren werden!

. . .und natürlich den ersten Kriminalhauptkommissar Werner J.Paul, Deutschlands führenden Experten auf dem Gebiet „Computerkriminalität". Der Schrekken aller Hacker und Cracker plaudert aus der Schule.



Wir schauen nach . . .

. . .ob Segas „Altered Beast" den Sprung vom Mega Drive auf den Amiga unbeschadet überstanden hat.

. . .und ob Elites „Paperboy" mit dem Arcade-Original mithalten kann.







Dazu gibt's . . .

. . .wieder jede Menge knallharter Testberichte, einen tollen Rückblick auf die PC-Show in London, ein Super-Duper-Wahnsinns-Preisausschreiben, einen Amiga-Christkindlmarkt und, und, und . . .

Wer den neuen JOKER trotzdem verpaßt, dem . . . äh, dem . . . dem können wir auch nicht helfen! Tschüß, bis zum 26.11. am Kiosk Eures Vertrauens!



Inserentenverzeichnis

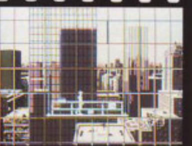
Inserent	Seite
AHS-Amegas, Hard- und Software Vertrieb GmbH, Schirngasse 3–5, 6360 Friedberg 1, Tel.: 0 60 31/6 19 50	18, 27, 50
Bestway, Heidak & Partner, Franzstraße 7, 5000 Köln 41, Tel.: 02 21/40 17 80	23
Bomico, Elbinger Straße, 6000 Frankfurt/Main 90, Tel.: 0 69/70 60 50	67, 68
CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: 0 50 66/40 31	2, 58
H. Henning Hard- und Software, Moorburger Elbdeich 202, 2100 Hamburg 90, Tel.: 0 40/7 42 80 66 (67)	58

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

CINÉMATIQUE™ : Eine brandneue – noch nie da gewesene – Qualitätsklasse für Computerspiele











BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo. – Fr, von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025

Vertrieb
Elbinger Straße 1
D-6000 Frankfurt/Main 90
W. Germany

Rings of Medusa

Die ultimative Spielidee!

Screenshots-ATARI ST

Mittelalter
es herrscht eine
dunkele Zeit voller
Handel
Strategie
Kampf
Abenteuer

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 069/77 80 25

ATARI ST

AMIGA

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 97